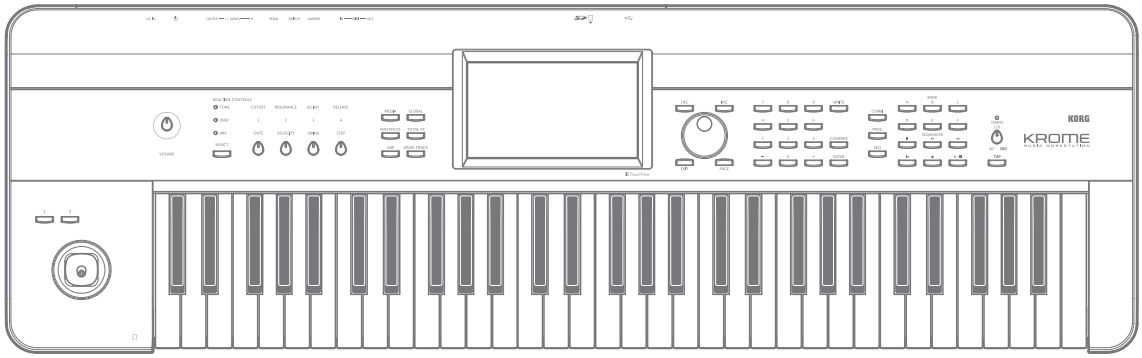
KROME

MUSIC WORKSTATION

オペレーション・ガイド



EDS-X Enhanced Definition Synthesis – eXpanded

GENERAL MIDI

REMS

KORG

Ⓙ④

このたびはコルグ ミュージック・ワークステーションKROME(クローム) をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

KROMEには以下の取扱説明書が付属されています。

- ビデオ・マニュアル（収録時間 約60分）
- クイック・スタート・ガイド（印刷版、PDF）
- オペレーション・ガイド（PDF）
- パラメーター・ガイド（PDF）
- ボイス・ネーム・リスト（PDF）

これらのすべての取扱説明書は付属アクセサリー・ディスクに収録されています。
クイック・スタート・ガイドのみ、印刷版を付属しています。

ビデオ・マニュアル
KROMEのおもな機能を動画でご覧いただけます。

クイック・スタート・ガイド
KROMEのおもな機能を簡単に確認できます。まずはこのガイドをお読みください。「ビデオ・マニュアル」とあわせてご覧になることをおすすめします。

オペレーション・ガイド
オペレーション・ガイドはKROMEの操作方法を説明します。操作中に「これ、どう操作するのかな？」と思ったら、このガイドをお読みください。

KROMEの各部の名称や機能、基本的な操作方法、各モードの概略や音色のエディット方法、シーケンサーへのレコーディング方法などを説明します。また、エフェクトやアルペジエーター、ドラムトラックやドラムキットなどの基本事項も説明します。

この他にもオペレーション・ガイドにはトラブル・シューティングやスペックなどの情報を収録しています。

パラメーター・ガイド
パラメーター・ガイドは、KROMEのすべてのパラメーターに関する情報をモード、ページごとにまとめたものです。「このパラメーターは何かな？」と思ったら、このガイドをお読みください。

ボイス・ネーム・リスト
ボイス・ネーム・リストは、KROMEの工場出荷時に収録されているサウンド等のリストです。以下が含まれます。
プログラム、コンビネーション、マルチサンプル、ドラム・サンプル、ドラムキット、アルペジエーター、ドラムトラック・パターン、デモ・ソング、テンプレート・ソング、エフェクト・プリセット

PDFマニュアルについて
PDFの取扱説明書は専門用語などを検索するときに便利です。検索機能を使用して目的の用語を素早く探すことができます。また、目次や文中のページ表記をクリックすると、調べたい項目へ簡単に移動することができます。
なお、KROMEのディスプレイにPDFを表示することはできません。PDFはコンピューターでご覧ください。

取扱説明書の表記

KROME の名称表記
KROMEには、88鍵モデルのKROME-88、73鍵モデルのKROME-73、61鍵モデルのKROME-61があります。この取扱説明書でKROMEと表記するときは、これらの総称になります。

取扱説明書の省略名
参照ページを示す場合などでは、各取扱説明書の名称を次のように省略して表記します。

QS: Quick Start Guide（クイック・スタート・ガイド）
OG: Operation Guide（オペレーション・ガイド）
PG: Parameter Guide（パラメーター・ガイド）
VNL: Voice Name List（ボイス・ネーム・リスト）

スイッチやノブ類の表記 [ ]
本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[ ]で括って表しています。また、ボタン、タブ等はディスプレイ上のオブジェクトを表しています。

ディスプレイのパラメーターの表記 " "
ディスプレイに表示されるパラメーターは" "で括って表しています。

マーク , , *Note, Tips*
これらのマークは、順番に、使用上の注意、MIDIに関する説明、ノート、アドバイスを表しています。

ディスプレイ表示
取扱説明書に記載されている各種のパラメーターの数値などは表示の一例ですので、本体のディスプレイの表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDI に関する表記
CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。

MIDIメッセージに関する[ ]内の数字は、すべて16進数で表しています。

REMS (Resonant structure and Electronic circuit Modeling System)は、生楽器や電気／電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディー／キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気／音響的特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

＊すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

目　次

取扱説明書について ii

はじめに 1

各部の名称と機能 1
フロント・パネル 1
リア・パネル 3
ディスプレイの名称と機能 4

基礎知識 7
KROME のモード概要 7
基本的な操作方法 9

セットアップ 13

電源を入れる、切る 13
AC アダプターの接続 13
電源を入れる 13
電源を切る 14

接　続 16
オーディオの接続 17
ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続 17
コンピューターとの接続 19
MIDI 機器との接続 19

プログラムの演奏とエディット ... 21

プログラムの演奏 21
プログラムの選択 21
プログラム情報 24
コントローラーの使用方法 24
アルペジエーターや、ドラムトラック機能に合わせて演奏する 26

プログラムの簡易エディット 27
EQ を調整する 27
音量バランスを調整する 27
サウンドやエフェクトを REALTIME CONTROLS の各ノブで調整する 28
TONE のコントロール 28
USER のコントロール 29
ARP のコントロール 29
ノブを回してエディットした内容を保存する 29
トーン・アジャストで調整する 29
エディット前のサウンドと比較する 30
エディットしたプログラムを保存する 30

プログラムを詳細にエディットする 31
エディットをはじめる前に 31
エディット・ページの概要 32
オシレーターの基本設定 32
時間的に変化する効果を設定する (LFO と EG) 35
多彩なモジュレーションを設定する (AMS と AMS ミキサー) 36
ピッチをコントロールする 37
フィルターを調整する 38
アンプを調整する 40
コントローラーを設定する 41
アルペジエーター機能を設定する 42
ドラムトラック機能を設定する 42
エフェクト 42
プログラムを自動で Sequencer モードにインポートする 42

コンビネーションの演奏とエディット 43

コンビネーションの演奏 43
コンビネーションの選択 43
コントローラーを使用してサウンドを変化させる 45
アルペジエーターや、ドラムトラック機能に合わせて演奏する 45

コンビネーションの簡易エディット 46
各ティンバーのプログラムを変更する 46
ミキサー・パラメーターを調整する 46
フロント・パネルのノブを使用した簡易エディット 46
エディットしたコンビネーションを保存する 47

コンビネーションをエディットする 48
エディット手順のアドバイス 48
エディット前のサウンドと比較する 48
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ 48
MIDI 設定 50
プログラムをコンビネーションに合わせて変更する 51
アルペジエーター機能を設定する 52
ドラムトラック機能を設定する 52
エフェクト 52
コンビネーションを自動で Sequencer モードにインポートする 52

ソングの制作 53

Sequencer モード概要 53
KROME のシーケンサー機能について 53
Sequencer モードの構成 53
トランスポート・コントロール 54

プレイバック (再生) する 55
プレイバックの方法 55

レコーディング 57
レコーディング準備 57
MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング 60
ステップ・レコーディング 61
外部シーケンサーなどからの MIDI データを同時に複数の MIDI トラックにレコーディングする 63
エクスクルーシブ・イベントのレコーディング 64
パターンのレコーディング 65
その他のレコーディング 66

ソング編集 (エディット) 67
ソング 67
MIDI トラック 67
トラック・ビュー・エディット 68
ピアノ・ロール・エディット 70

RPPR の作成方法 71
RPPR を設定する 71
RPPR を演奏する 72
RPPR 演奏のリアルタイム・レコーディング 72

キュー・リストの作成と演奏 74
キュー・リストを作成する 74
キュー・リストをソングにコンバートする 74

ソングを保存する 75

エフェクトの設定 77

KROME のエフェクトの概要 77
エフェクトの入出力 77
各モードのエフェクト 78

ルーティングとエフェクト設定 79
プログラムのエフェクト設定 79
コンビネーション、ソングのエフェクト設定 81

ダイナミック・モジュレーション、Common FX LFO 82
ダイナミック・モジュレーション(Dmod) 82
Common FX LFO 83

アルペジエーター機能 85

アルペジエーター機能を使って演奏する 85
Program モードでアルペジエーターを使って演奏する 85
Combination モードでアルペジエーターを使って演奏する .88
コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定 89
アルペジエーターをプログラム、コンビネーションに
リンクさせる 91
ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 91
アルペジエーターの同期について 96

ドラムトラック機能 97

ドラムトラック機能を使って演奏する 97
Program モードでドラムトラック機能を演奏する 97
Combination モードでドラムトラック機能を演奏する 98

ドラムトラック機能の設定 100
Program モードでのドラムトラック機能の設定 100
Combination モードでのドラムトラック機能の設定 101
Sequencer モードでのドラムトラック機能の設定 101
ドラムトラック機能の同期について 102
ドラムトラック・パターンの作成 103

ドラムキットのエディット 105

ドラムキットの概要 105
エディットする前に 105
エディット 106

本機全体に関する設定 109

Global モードの構成 109

グローバル・セッティング 109
ベーシック・セットアップ 109
MIDI を設定する 111
ペダル等のコントローラー設定 111
スケールの作成と設定 112
カテゴリー・ネームを設定する 112

データの保存と読み込み 113

データを保存する 113
KROME のデータ保存について 113
インターナル・メモリーへのライト方法 115
名前を付ける(リネーム) 117
SD カードへのセーブ(Media– Save) 118
データ・ファイラーとして使用する 119

データをロード(読み込み)する 120
ロードできるデータについて 120
SD カードからデータをロードする(Media– Load) 120

メディア・ユーティリティ 123
メディアのフォーマット 123
現在の日時を設定する 123

付 録 125

工場出荷時の設定に戻す 125
プリロード・データのロード 125
イニシャライズ(初期化) 125

故障かなと思う前に 126
電 源 126
ディスプレイ 126
音の出力 126
プログラム、コンビネーション 127
ソング 127
アルペジエーター 128
ドラムトラック機能 128
ドラムキット 128
エフェクト 128
MIDI 129
ダンパー・ペダル 129
メディア 129
コンピューターとの接続 129

エラー・メッセージ 130
各種メッセージ 130

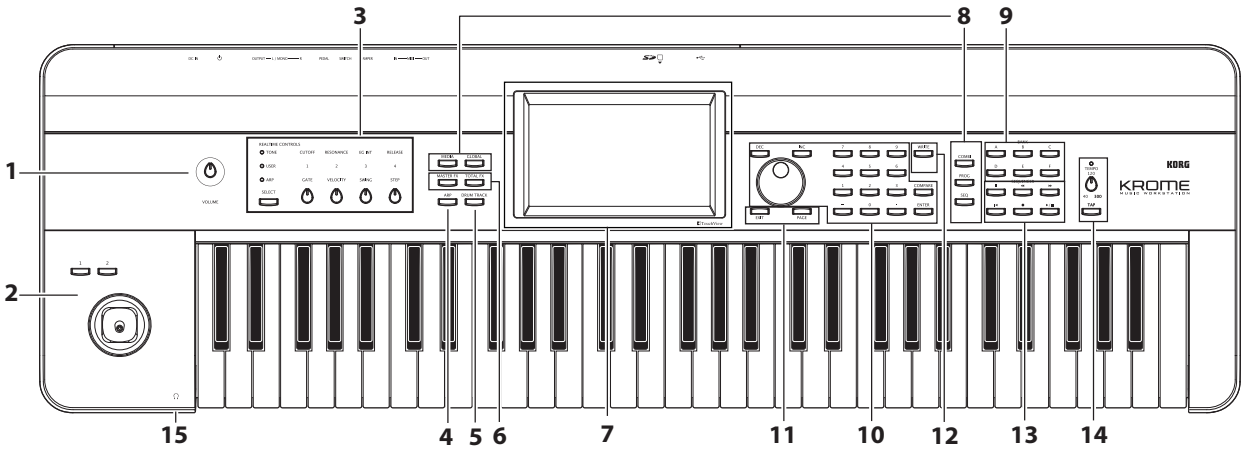
仕 様 134
KORG USB-MIDI ドライバー動作環境 136

MIDI インプリメンテーション・チャート 137

はじめに

各部の名称と機能

フロント・パネル



＊図はKROME-61です。

1. ボリューム

[VOLUME]ノブ

AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子とヘッドホン端子から出力する音量を調節します。(→p.13参照)

2. SW1, 2, ジョイスティック

[SW1]、[SW2]スイッチ

プログラムやエフェクト・パラメーターをコントロールしたり、ジョイスティックのロック機能などのオン／オフを切り替えます。(→p.24参照)

ジョイスティック

ジョイスティックを上下左右に操作することによって、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。(→p.24参照)

3. REALTIME CONTROLS

4つのノブと1つのスイッチから構成されているリアルタイム・コントローラーです。以下の機能があります。

- プログラムやコンビネーションの音色とエフェクトをコントロールする
- アルペジエーターをコントロールする

[SELECT]スイッチ、ノブ[1]～[4]

ノブ[1]～[4]でコントロールする機能を[SELECT]スイッチで選択します。演奏時にノブ[1]～[4]を操作することによってサウンド、エフェクト、アルペジエーター等をコントロールします。
(→p.25「リアルタイム・コントロール」参照)
(→p.28「サウンドやエフェクトをREALTIME CONTROLSの各ノブで調整する」参照)

4. アルペジエーター

[ARP]スイッチ

アルペジエーター機能をオンまたはオフにします。オンのときはスイッチが点灯します。(→p.85参照)

5. ドラムトラック

[DRUM TRACK]スイッチ

ドラムトラック機能をオンまたはオフにします。

また、ドラムトラックの動作状態を表示します。(消灯：オフ、点滅：トリガー待機中、点灯：オン) (→p.97参照)

6. エフェクト・スイッチ

[MASTER FX]スイッチ

[TOTAL FX]スイッチ

マスター・エフェクトとトータル・エフェクトのオン/オフを切り替えます。スイッチがオン(LED点灯)のときプログラム、コンビネーション、ソングのエフェクト設定が有効になります。スイッチがオフ(LED消灯)のときは各エフェクトがオフになります。

このスイッチのオン/オフは、プログラムやコンビネーション、ソングを切り替えても維持されます。(→p.110参照)

7. ディスプレイ

ディスプレイ

タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを搭載しています。(→p.4参照)

8. モード

[COMBI], [PROG], [SEQ],スイッチ
[GLOBAL], [MEDIA]スイッチ

各モードに入るためのスイッチです。KROMEには5つのモードがあります。スイッチを押して各モードに入ります。

(→p.9「モードの選択」参照)

9. PROG/COMBI BANK

[A], [B], [C], [D], [E], [F]スイッチ

プログラムのバンクA～F、コンビネーションのバンクA～Dを切り替えます(→p.21、p.43参照)。また、コンビネーションのティンバー・プログラムのバンクや、ソングのトラック・プログラムのバンクを切り替えます(→p.46、p.57参照)。

GMバンクを選択する場合は、テン・キー(→p.22参照)またはBank/Program Selectメニュー(→p.22参照)を使用します。

10.バリュー・コントローラー

ディスプレイ上で選択したパラメーターを、これらのコントローラーでエディットします。

[INC] [DEC]スイッチ

[VALUE]ダイヤル

テン・キー[0]～[9], [–], [.]

[ENTER]スイッチ

選択したパラメーターの値を設定します。(→p.10参照)

[COMPARE]スイッチ

エディット前後のサウンドを比較します。

(→p.10「コンペア機能」参照)

11.ページ・セレクト, EXIT

[PAGE]スイッチ

ディスプレイに、モード内の各ページの一覧ページ・セレクト(Page Select)が表示されます。移動したいページ・ボタンを押すと、そのページが表示されます。(→p.9参照)

[EXIT]スイッチ

現在のモードのメイン・ページに戻ります。(→p.9参照)

12.保存(ライト)

[WRITE]スイッチ

プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンをインターナル・メモリーに保存します。(→p.9参照)

また、ソングをメディアに保存します。(→p.75参照)

該当するモードやページでこのスイッチを押すとライト・ダイアログが表示されます。もう一度このスイッチを押すと保存が実行されます。

13.シーケンサー

このセクションのスイッチはSequencerモードでのレコーディング／プレイバックなどで使用します(→p.54参照)。
[●] (REC)スイッチはそれ以外に、プログラム、コンビネーションのオート・ソング・セットアップ機能を使用するときに使用します。(→p.59参照)

[❚❚] (PAUSE)スイッチ

[◀◀] (<<REW)スイッチ

[▶▶] (FF>>)スイッチ

[⏮] (LOCATE)スイッチ

[●] (REC)スイッチ

[▶ / ■] (START/STOP)スイッチ

14.テンポ

[TEMPO]ノブ

アルペジエーター、ドラムトラック、内蔵シーケンサーのテンポを調整します。

[TEMPO] LED

四分音符のタイミングで点滅します。

[TAP]スイッチ

アルペジエーター、ドラムトラック、内蔵シーケンサーのテンポを調整します。設定したいテンポに合わせて、スイッチを一定間隔で押すことによって、テンポを設定できます。(→p.25参照)

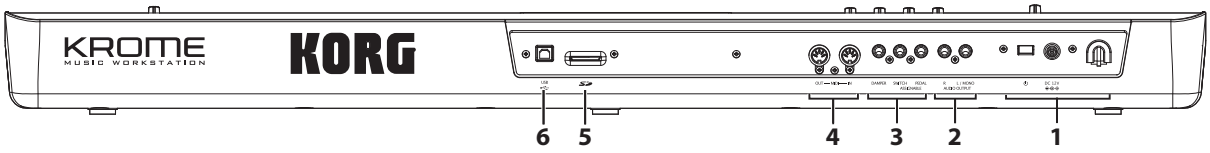
15.ヘッドホン

ヘッドホン端子

ヘッドホンのミニ・プラグを接続します。
(AUDIO OUTPUT L/MONOとR端子の出力と同じ信号を出力します。

ヘッドホンの音量は[VOLUME]ノブで調節します。

リア・パネル



1. 電源

「電源を入れる、切る」(→p.13)を参照して、正しい方法でご使用ください。

Note: KROMEは、鍵盤やフロント・パネルのスイッチなどを一定時間操作しなかった場合に自動的に電源をオフにするオート・パワー・オフ機能に対応しています。工場出荷時は4時間に設定されています。(→p.14「オート・パワー・オフ機能」参照)

電源 スイッチ

電源を入れたり、切ったりします。(→p.13参照)

ACアダプター電源端子

付属のACアダプターを接続します。(→p.13参照)

ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障などの原因となります。

コード・フック

接続した付属のACアダプターのコードを固定します。プラグが抜けないように、ACアダプターのコードをKROMEリア・パネルのコード・フックに引っかけて固定します。(→p.13参照)

プラグの付け根部分を必要以上に曲げないように注意してください。

2. AUDIO OUTPUT

AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子

ステレオのオーディオ出力です。音量は [VOLUME] ノブで調整します。(→p.16参照)

3. PEDALS

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続します。接続することにより、コントロールできる機能や効果を増やすことができます。(→p.17参照)

ASSIGNABLE PEDAL端子

ASSIGNABLE SWITCH端子

DAMPER 端子

4. MIDI

MIDIケーブルを使用して、MIDIインターフェースが接続されたコンピューターや他のMIDI機器を、KROMEに接続します。ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などをMIDIで送受信します。(→p.19参照)

MIDI IN 端子

MIDI OUT 端子

5. SDカード

SDカード・スロット

SDカードを挿入します。KROMEのプログラム、コンビネーションやソング・データなどをセーブ/ロードします。(→p.118参照)

6. USB

USB端子(コンピューターとの接続用)

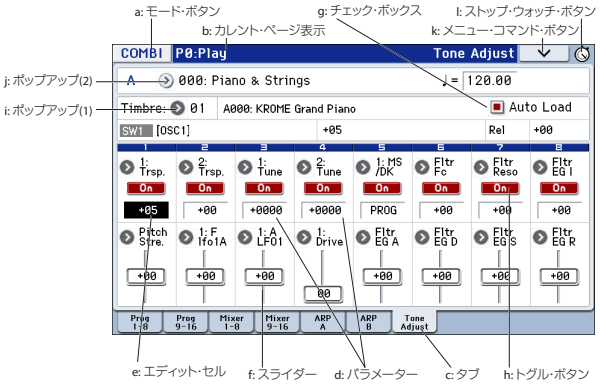
コンピューターを接続するための端子です。コンピューターとKROMEとの間で、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などをMIDIで送受信します。(→p.19参照)

Note: KROMEのUSB端子は、MIDIデータの送受信のみが可能です。

ディスプレイの名称と機能

KROMEのディスプレイは、タッチ・パネル式のタッチビュー・システムを採用しています。

ディスプレイに表示されるオブジェクトを押したり、ドラッグしたりすることで、プログラムやコンビネーションの選択や、パラメーターの値を設定します。ここではディスプレイのオブジェクトの名称や機能について説明します。



a: モード・ボタン

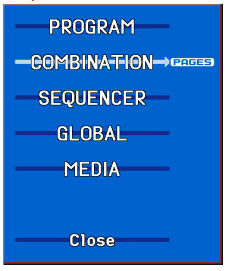
現在選ばれているモードを表示します。

このボタンを押すとモード・メニューが表示されます。モード・メニューで移動したいモード・ネームを押します。現在選択しているモードを選んだ場合、そのモードのページ・セレクト(Page Select)メニューを表示します。また、その他のモードでもネームの右側を押すと、各モードのページ・セレクト・メニューが表示されます。
Closeボタンを押すか、[EXIT]スイッチを押すと、メニューが閉じます。

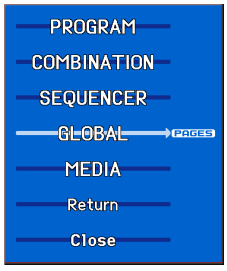
Global およびMedia モードでこのメニューを表示したとき、Return が表示されます。Return を押すとこれらのモードを選ぶ前にいたモードのページに戻ります。

モード・メニュー

Program、Combination、Sequencerモードで選択時



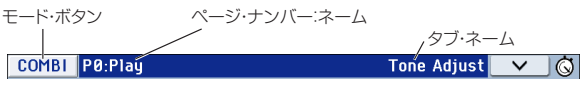
Global、Mediaモードで選択時



b: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページを表しています。

左から、モード・ネーム、ページ・ナンバー:ネーム、タブ・ネームです。



c: タブ

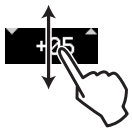
タブを押してページを選びます。

d: パラメーター

ディスプレイにはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。

e: エディット・セル

ディスプレイ上でパラメーターを押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。
[VALUE]ダイヤルなどのバリュー・コントローラー(→p.2参照)を使用して値を変化させます。
また、エディット・セルを押して、表示される三角形の方向へ指でドラッグすると値が変化します。(三角形の表示の濃淡が3段階で変化します。最も濃くなったときから動作します。)



その他、連続してエディット・セル上で二度押す、または長押しして離すと、エディット・パッドが表示されます。(→p.6参照)

f: スライダー、ノブ

スライダーやノブの形をしたオブジェクトの値を変化させるときは、それらを押してエディット・セルを移動させます。値の変更方法は上記「e: エディット・セル」を参照してください。

g: チェック・ボックス

パラメーターや機能の有効／無効を、チェックの有無で切り替えます。チェック・マークをつけると有効になり、チェックを外すと無効になります。

h: トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変わったり、オン／オフが切り替わります。

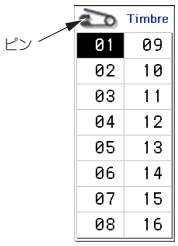
SequencerモードでのPlay/Rec/Muteボタン
SequencerモードでのSolo On/Offボタン
EffectのOn/Offボタン

i: ポップアップ・ボタン(1)

このボタンを押すと、選択可能なパラメーターの値がポップアップ・メニューに表示されます。

パラメーターの値を入力するときは、ポップアップ・メニューで任意の値を押します。

＊ポップアップ・メニュー



ピン

ポップアップ･メニュー表示のロック／アンロックを切り替えます。

ロック時はピンが閉じた表示になり、パラメーター値を押してもポップアップ･メニューは表示されたままになります。

アンロック時はピンが開いた表示になり、パラメーター値を押すと、すぐにポップアップ･メニューは閉じます。

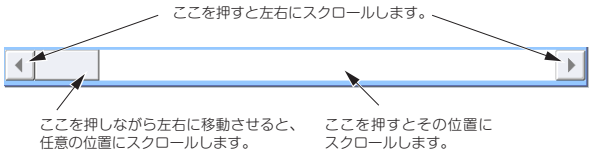
j: ポップアップ･ボタン(2)

このボタンを押すと、タブ付きのメニューが表示されます。

タブ付きのメニューを閉じるときは、OKボタン、Cancelボタンを押します。

スクロール・バー

一画面では表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。



k: メニュー･コマンド･ボタン

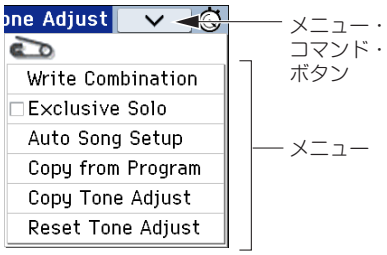
＊ メニュー

このボタンを押すと、メニュー･コマンドが表示されます。

選択しているページによって、表示されるメニュー･コマンドが異なります。

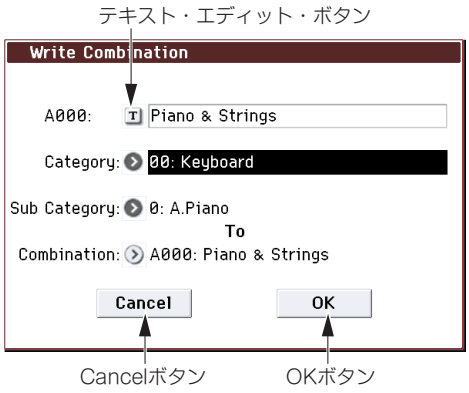
[ENTER]スイッチを押しながら、テン･キー[0]～[9]を押すことによって、10番目までのメニュー･コマンドが選べます。

ディスプレイ上でメニュー以外の場所を押すか、[EXIT]スイッチを押すと、メニューが閉じます。



＊ ダイアログ

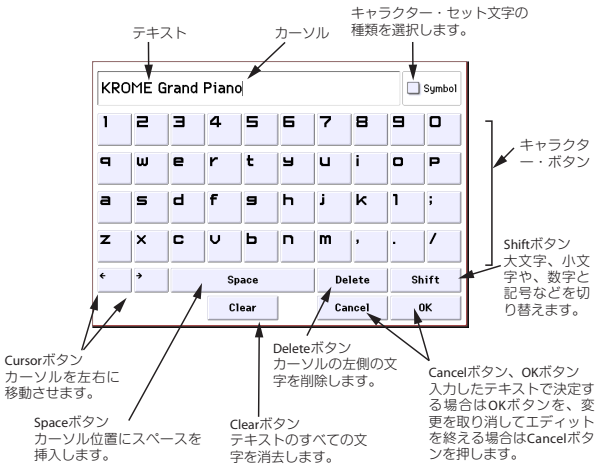
メニュー･コマンドを選択すると、コマンドを実行するために必要な設定を行う画面が表示されます。これをダイアログと呼びます。選択するメニュー･コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。なお、"Excluive Solo"などのようにダイアログを表示しないコマンドもあります。



＊ テキスト･エディット･ボタン

このボタンを押すと、テキスト･エディット･ダイアログが表示されます。

この画面で、テキスト(プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等)をリネームします。(→p.117「名前を付ける(リネーム)」参照)



＊ OKボタン、Cancelボタン

メニュー･コマンドなどを実行するときはOKボタンを押します。実行しないときはCancelボタンを押します(押して離したときに動作します)。ダイアログが閉じます。
[ENTER]スイッチは、OKボタンに相当します。
[EXIT]スイッチはCancelボタン、Doneボタン、Exitボタンに相当します。

＊ Doneボタン、Copyボタン、Insertボタン

「＊ダイアログ」で説明したOKボタンやCancelボタンのように、ボタンを押して作業を実行するDoneボタン、Copyボタン、Insertボタン等があります。

l: ストップ･ウォッチ･ボタン

ディスプレイ右上のボタンを押すと、電源を入れてから経過した時間を表示します。START/STOPボタン、RESETボタンを用いて時間を計測することができます。ライブやリハーサル等での時間確認や、ソングの再生時間をおおよそ知りたいとき等に使用します。

- START/STOP: 開始/停止
- RESET: 000:00:00に戻します。

m: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から1つの値を選びます。

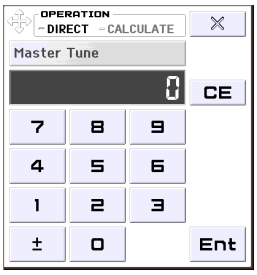
＊ エディット・パッド

数値入力パッド / 計算機

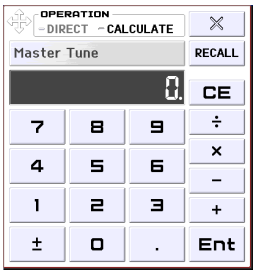
エディット・セル、スライダーやノブを短時間に連続して2度押すと、数字入力/計算機パッドが表示されます。各ボタンの機能は以下の通りです。

- OPERATION DIRECT/CALCULATE: 数値入力パッドと計算機を切り替えます。
- CE(クリアー・エントリー):入力中の数値をクリアします。
- Ent: パッドの数値をパラメーターに入力して、パッドを閉じます。
- RECALL: パラメーターの数値をパッドへコピーします。
- Close: パッドを閉じます。

数値入力パッド



計算機

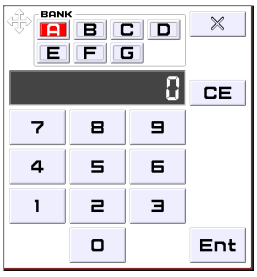


Note: 計算機機能を使用できないパラメーターもあります。

バンク & ナンバー・セレクト・パッド

Program Select、Combination Select、Timbre Select 上で2度続けて押すと、バンク&ナンバー・セレクト・パッドが表示されます。

バンク & ナンバー・セレクト・パッド



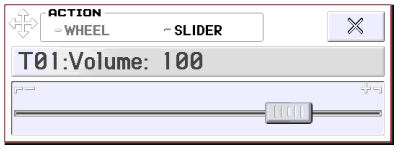
- BANK: プログラムまたはコンビネーション・バンクを選択します。
- その他は「数値入力パッド」を参照。

バリュー・スライダー / ホイール・パッド

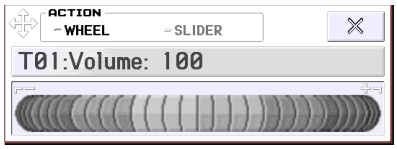
エディット・セル、スライダーやノブを、長押しして離すと、ホイール/バリュー・スライダーが表示されます。

ホイール/スライダー・**パッド**上でドラッグして値を変更します。

SLIDER



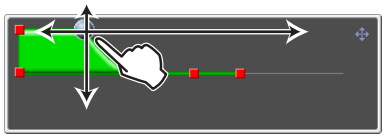
WHEEL

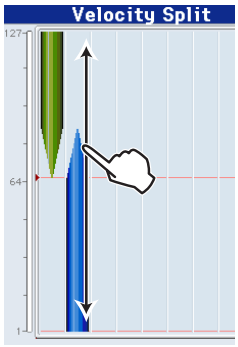


Note: エディット・パッドを表示しないようにするには、Global P0:Basic Setup System Preferences の"Enable Edit Pad"のチェックをはずします。(→p.110参照)

＊ EG, Velocity Split

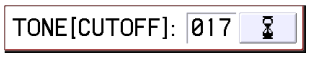
各EGやベロシティ・スプリットのオブジェクトは、ディスプレイ上でドラッグすることによって値を変えることができます。





＊ リアルタイム・コントロール・ポップアップ

REALTIME CONTROLSのノブを操作すると、コントロールされる機能とその値がポップアップに表示されます。操作を止めて一定時間が経過すると、自動的に閉じます。ポップアップを表示している間にポップアップを押すと、表示されたままになり、テン・キーなどのバリュー・コントローラーで値を入力することができます。



Note: リアルタイム・コントロール・ポップアップを表示しないようにするには、Global P0:Basic Setup System Preferences の "REALTIME CONTROLS Pop-up"のチェックをはずします。

基礎知識

KROME のモード概要

KROMEには、プログラムやコンビネーションの演奏とエディット、ソングのレコーディングとプレイバック、メディアの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能をグループ化したものがモードです。KROMEには5つのモードがあります。

Program（プログラム）モード

プログラムは、最も基本となるサウンドです。

Programモードでは次のことが行えます。

- プログラムを選択して、演奏します。
- アルペジエーターを1つ使用して、アルペジオ・パターンを演奏します。
- ドラムトラック・パターンをプレイバック（再生）しながら、プログラムを演奏します。
- プログラムをエディットします。
  リアルタイム・コントロール、トーン・アジャスト機能による簡易エディットが可能です。
  オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFOや、その他、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラック等を設定します。
  最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを設定します。
  ドラムキット（Globalモードで作成）を使用したドラムス・プログラムを作成します。

Combination（コンビネーション）モード

コンビネーションは、複数（最大16）のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combinationモードでは次のことが行えます。

- コンビネーションを選択して、演奏します。
- 2つのアルペジエーターによるアルペジオ・パターンを、複数のティンバーで演奏します。
- ドラムトラック・パターン用に 1 つまたは複数のティンバーを使用して、パターンをプレイバックしながら演奏します。
- 16パートのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- コンビネーションをエディットします。
  トーン・アジャスト機能で、ティンバーのプログラムを簡易エディットすることができます。
  複数ティンバー（プログラム）のボリューム、パン、レイヤー／スプリットや、エフェクト、アルペジエーター、ドラムトラック機能等を設定します。
  最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを設定します。

Sequencer（シーケンサー）モード

ソングのレコーディング／プレイバック、エディットなどを行います。

- 16 マルチ・トラックシーケンサーで、ソングをレコーディングおよびプレイバックします。
- 最大16のトラックを同時にレコーディングできます。
  エクスクルーシブ・メッセージのレコーディングが可能です。
- 2つのアルペジエーターによる演奏を複数のトラックにプレイバック/レコーディングします。
- ドラムトラック・パターン用に 1 つまたは複数のトラックを使用して、パターンをプレイバック/レコーディングします。
- ソングをエディットします。
- 16パートのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- GM/GM2の再生にも対応しています。
- トーン・アジャスト機能で、簡易エディットしたプログラムのサウンドでレコーディングします。
- 最大5基のインサート・エフェクト、2基のマスター・エフェクト、1基のトータル・エフェクトを設定します。
- RPPR（リアルタイム・パターン・プレイ／レコーディング）機能を使った演奏、レコーディングとその設定を行います。
- 複数のソングを任意に並べてプレイバックするキュー・リストを作成します。
- ユーザー・ドラムトラック・パターンを作成します。

Global（グローバル）モード

本体全体に関係する設定、ドラムキット、アルペジオ・パターンなどをエディットします。

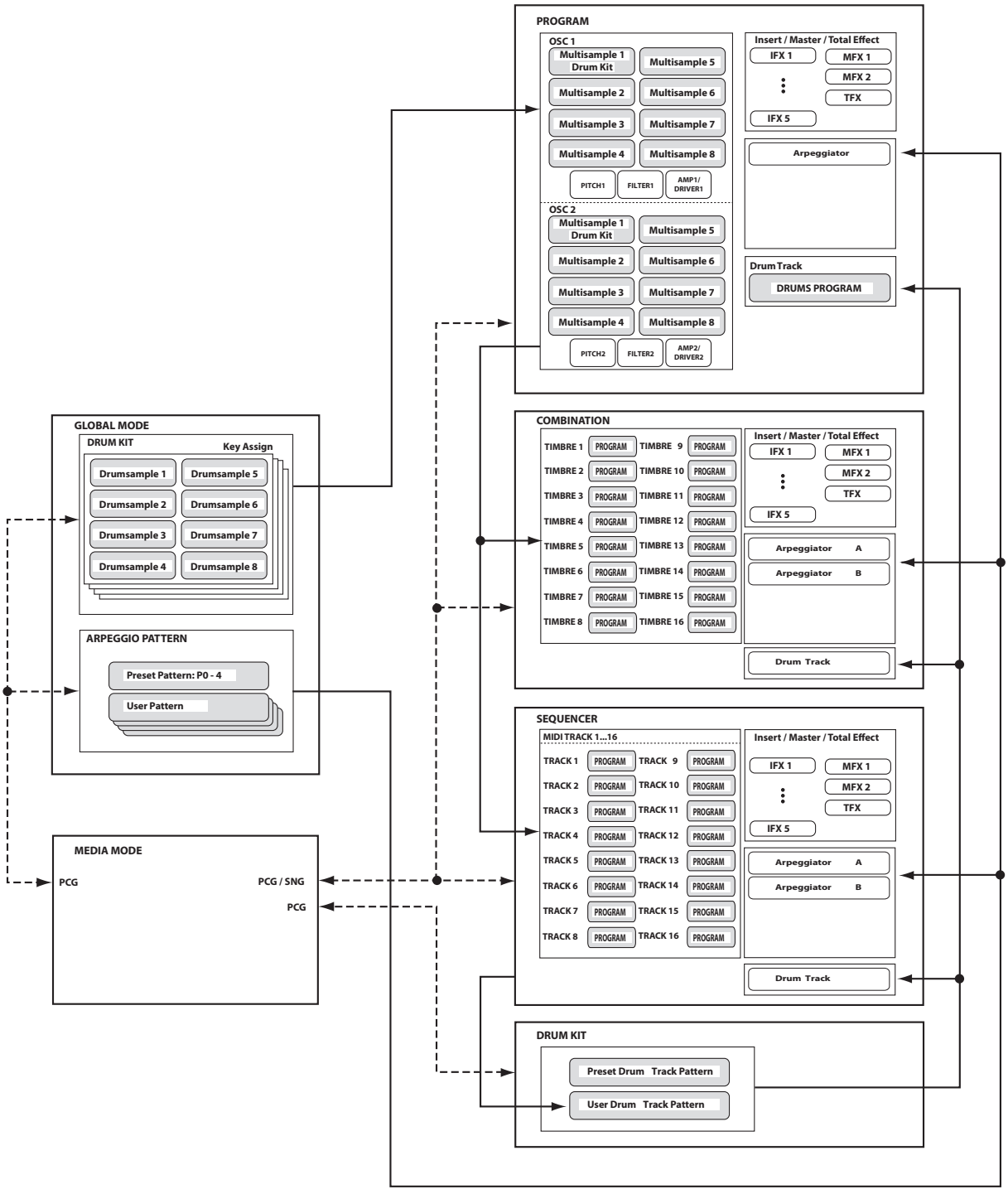
- マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ユーザー・スケールを作成します。
- ドラムサンプルを使用したユーザー・ドラムキットを作成します。
- ユーザー・アルペジオ・パターンを作成します。
- プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームを変更します。
- アサイナブル・ペダル、アサイナブル・スイッチの機能を設定します。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Media（メディア）モード

SDカードに対して、データをセーブ、ロードします。

- 各モードのデータをメディアにセーブおよびメディアからロードします。
- SDカードをフォーマットします。
- メディアのデータをコピーするなどのファイル操作をします。
- Sequencer モードで作成したソングを SMF フォーマットでセーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能（MIDI　エクスクルーシブ・データのセーブ／ロード）を操作します。

KROME のモード関連図



基本的な操作方法

本機を起動し、以下のような手順でモード、ページを選び、演奏やエディットなどの作業をします。

モードの選択

本機の各機能を使用するには、最初にモードを選びます。

- フロント・パネルのモード・スイッチを押して、各モードに入ります。

  [COMBI]スイッチ：Combination（コンビネーション）モード

  [PROG]スイッチ：Program（プログラム）モード

  [SEQ]スイッチ：Sequencer（シーケンサー）モード

  [GLOBAL]スイッチ：Global（グローバル）モード

  [MEDIA]スイッチ：Media（メディア）モード
- または、ディスプレイ左上のModeボタンを押して、メニューからモードを選択します。（→p.4参照）

モードの概要は「KROMEのモード概要」（→p.7）を参照してください。

Note: 選択しているモードは、ディスプレイ左上、または上記モード・スイッチの点灯で確認できます。

Note: [GLOBAL]、[MEDIA]スイッチを2度押すと、直前に選ばれていたCombination、Program、Sequencerモードが選ばれ ます。

ページ・グループ、ページの選択

モード内にはさまざまなパラメーターがあります。これらはページ・グループごとに分けられています。

さらに1つのページは、最大で12のタブ（見出し）で分けられています。

- ページを選択したいモードが、選ばれていることを確認してください。
  ここではCombinationモードを例として説明します。

ページ・グループの選択

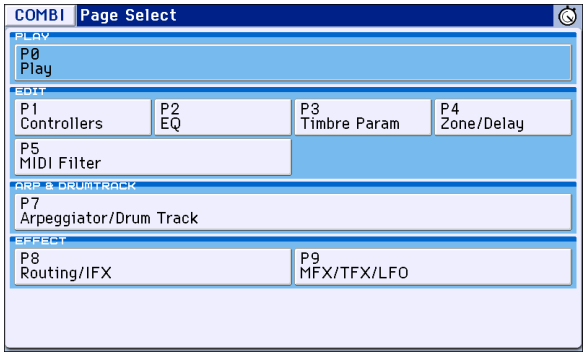
ページ・セレクトによる移動

ページ・セレクトは、各モードを構成しているページ・グループの一覧を表示します。この一覧から目的とするページ・グループを選びます。

1. [PAGE]スイッチを押します。
   またはモード・ボタンを押してモード・メニューを表示し、モード・ネームの右側を押します。（→p.4参照）

   ページ・セレクト・メニューが表示されます。

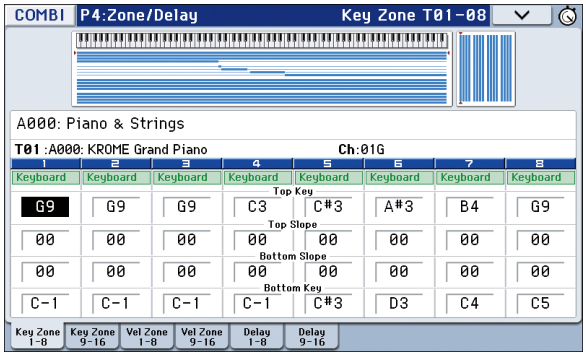
   [PAGE]スイッチを押す直前にいたページは、目印として濃い色で表示されます。



2. 表示したいページを押します。

   P0: Playは通常演奏するためのページです（Programモードでも同様です）。それ以外のページでエディットを行います。

   ここでは例として“P4 Zone/Delay”を選んでください。P4: Zone/Delay– Key Z T01–08ページが表示されます。



Note: それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

[PAGE] スイッチ＋テン・キー [0] ～ [9] による移動

- [PAGE] スイッチを押しながら、表示するページ・グループ・ナンバーをテン・キー[0]～[9]で指定します。

  指定したページを表示します。それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたタブのページです。

[EXIT] スイッチによる移動

- 現在のモードのメイン・ページに戻ります。押すたびに次のようにページを移動します。

  P0: Playページ（SequencerではPlay/REC）の最後に選んでいた（タブ）ページ→P0: Playページの最初の（タブ）ページ→モードごとの特定パラメーター（“Program Select”等）

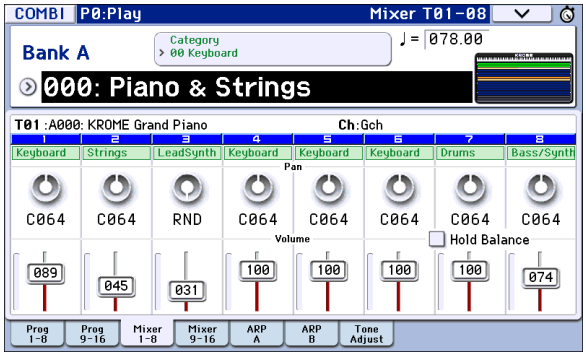
  ダイアログが開いているときは、このスイッチを押すとダイアログの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます（Cancelボタンに相当します）。

  メニューのポップアップが開いているときは、[EXIT]スイッチを押すとメニューが閉じます。

ページの選択

- ディスプレイ下段にあるタブを押すことによって、タブで仕切られた各ページを表示します。

  図例では、Combi P0: Play のProgram T01–08 ページからMixer T01–08ページが表示されています。



パラメーターの選択と値の変更

1. エディットするパラメーターを押します。
2. エディット・セルを選択した場合、表示が反転します。値を変更します。

- パラメーターやオブジェクトの種類によって、変更方法が異なります。(→p.4「ディスプレイの名称と機能」参照)

  エディット・セルの値は、バリュー・コントローラー([VALUE]ダイヤル、[INC] [DEC]スイッチ、テン・キー[0]～[9]、[–]スイッチ、[.]スイッチ、[ENTER]スイッチ等)を使用して変更します。

3. リアルタイム・コントロールに対応したパラメーターは、ノブ[1]～[4]で値を変更することができます。

Note: [COMPARE]スイッチを押すことによって、エディット前の音と後の音を比較することができます。

[INC] [DEC] スイッチ

選択したパラメーター値を1ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに便利です。

[VALUE] ダイヤル

選択したパラメーター値を変化させます。選択項目などが多く、スクロールするときに便利です。

テン・キー [0] ～ [9], [–], [.], および [ENTER] スイッチ

パラメーターの値を数値で入力します。入力する値が分かっているときに便利です。テン・キー[0]～[9]、[–]および [.]スイッチを使用して、値を入力した後、[ENTER]スイッチを押して確定します。

[–]スイッチは、パラメーター値の符号(+/–)を切り替えます。[.]スイッチは、小数点を入力します。

Note: "Program Select"(→p.21参照)を選択時は、[0]スイッチを押しながら [.]や[1]～[9]、[–]スイッチを押すことによってGMバンクが選ばれます。

[ENTER] スイッチと他のスイッチを併用した機能

[ENTER]スイッチには、他のスイッチと同時に押したときに使用できる機能がいくつかあります。

[ENTER]スイッチを押しながらテン・キー([0]～[9])を押すと、ディスプレイ上で10番目までのメニュー・コマンドを選択できます。

ダイアログ表示中は、[ENTER]スイッチはOKボタンに相当します。Cancelボタンは[EXIT]スイッチが相当します。

Sequencer モードでは、[ENTER] スイッチを押しながら[|◀](LOCATE)スイッチを押すと、メニュー・コマンド"Set Location"が設定されます。

その他

プログラム・バンク、コンビネーション・バンクの入力
BANK [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F] スイッチ

プログラム、コンビネーションのバンクを切り替えます。スイッチのLEDが点灯して現在のバンクを示します。

Programモードでは、プログラム・バンクを選びます。

Combinationモードでは、以下の2つの機能があります。

- コンビネーション・バンクを選びます。
- ティンバーのプログラムがエディット・セルのときは(反転表示)、プログラム・バンクを切り替えます。

Sequencerモードでは、トラックのプログラムがエディット・セル(反転表示)のときは、プログラム・バンクを切り替えます。

鍵盤によるノート・ナンバーとベロシティ値の入力

ノート・ナンバー(G4、C#2など)、またはベロシティ値を設定するパラメーターを押しながら鍵盤を押すと、ノート・ナンバーまたはベロシティ値が直接入力できます。(メニュー・コマンドのダイアログでは無効です。)

テンポ入力　[TEMPO] ノブ、[TAP] スイッチ

[TEMPO]ノブを回す、または[TAP]スイッチを繰り返し押すタイミングによって、テンポを設定します。

[COMPARE] スイッチ

エディットしているプログラムやコンビネーション、ソングの設定を元の状態に戻すことができます。次の「コンペア機能」をご覧ください。

コンペア機能

Program、Combinationモード

エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の(保存されている)音色を比較するときに使用します。

プログラム、コンビネーションのエディット中に、このスイッチを押すと(LED点灯)、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライト(保存)した設定が呼び出されます。もう一度押すと(LED消灯)、エディット中の設定に戻ります。

1. エディットしているときに、[COMPARE] スイッチを押します。(LED点灯)

   エディットを始める前の、保存されているサウンドが呼び出されます。

2. [COMPARE] スイッチをもう一度押すと、エディット中のサウンドに変わり、LEDが消灯します。

Note: [COMPARE] スイッチのLED が点灯しているときにエディットをすると、LEDが消灯し、それまでのエディット内容は消えます。

[COMPARE]スイッチを押して呼び出した設定(保存されている設定)をエディットしてしまうと、その時点でLEDは消灯し、もう一度押しても[COMPARE]スイッチを押す前の設定には戻りません。

Sequencerモード

Sequencerモードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットをした前後を比較するときに使用します。

例えば、MIDI トラックのリアルタイム・レコーディングのときに有効に使用できます。

1. 任意の MIDI トラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク1)
2. 再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク2)
3. [COMPARE] スイッチを押すと(LED 点灯)、テイク 1 が呼び出されます。
4. もう一度押すと(LED消灯)、テイク2が呼び出されます。
5. 手順 3 の状態で、再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク1となります。
6. 手順 4 の状態で、再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク2となります。

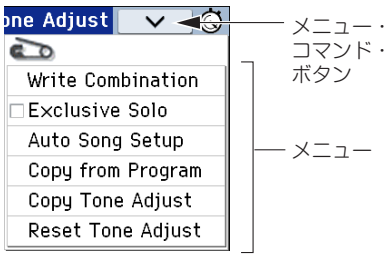
このように、1つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

Note: [COMPARE]スイッチが点灯しているときにエディットするとスイッチは消灯します。その演奏データが[COMPARE]スイッチの消灯時に呼び出される演奏データとなります。

Globalモード

Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。

メニュー・コマンドの選択と実行



メニュー・コマンドは、ライト(保存)やコピー機能など、ページごとに有効なコマンドです。選択するページによって使用できるメニュー・コマンドが異なります。

例えば、Programモードには、ライト(保存)を行うメニュー・コマンドや、エディットするときに便利なオシレーター／エフェクトのコピー機能や、2つのEGを一緒にエディットするシンク機能などのコマンドがあります。

1. ディスプレイ右上のvボタンを押します。
   メニュー・コマンドが表示されます。
2. メニュー・コマンドを押して選びます。
   選んだメニュー・コマンドのダイアログが表示されます。
   チェック・タイプのコマンドでは、ダイアログは表示しないで、その状態を切り替えて、リストが閉じます。
   [ENTER]スイッチを押しながら、テン・キー[0]～[9]を押すと、メニュー・コマンド・リストを表示させることなく、10番目までのユーティリティのダイアログが表示します。

- コマンドを選ばずに、リストを閉じるときは、リスト以外のディプレイを押すか、[EXIT]スイッチを押します。

3. ダイアログのパラメーターは、指で押して選び、値は [VALUE] ダイヤルや[INC] [DEC]スイッチなどのバリュー・コントローラーを操作して入力します。ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択するときは、バリュー・コントローラーの他に、バンクの入力にBANKスイッチが使用できます。
4. 実行するときはOKボタンまたは[ENTER]スイッチを押します。
   実行しないときはCancelボタンまたは[EXIT]スイッチを押します。
   ダイアログが閉じます。

ライト／セーブ(保存方法)

エディット後は、必要に応じてライトまたはセーブしてください。

例えば、プログラムをエディットしたときに、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると、エディットしていた内容は消えてしまいます。コンビネーションについても同様です。

Globalモードでエディットした各設定とソングは、電源をオンにしている間は内容を記憶していますが、電源をオフにするとエディットしていた内容は消えてしまいます。

- [WRITE]スイッチを2回押すことによって、ライトまたはセーブすることができます。

ライトについて、詳しくは以下のページをご覧ください。

- プログラム　→p.30
- コンビネーション　→p.47
- エフェクト・プリセット　→PG p.72
- グローバル・セッティング(ページ0～4)　→p.116
- ドラムキット　→p.116
- ユーザー・アルペジオ・パターン→p.116
- ユーザー・ドラムトラック・パターン →p.103
  プリセット／ユーザー・ドラムトラック・パターンは電源をオフにしても、本体メモリーに保存されます。Sequencerモードで作成したパターンは、ユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートして、本体に保存することができます。
- ユーザー・テンプレート・ソング　→PG p.176
  プリセット／ユーザー・テンプレート・ソングは、電源をオフにしても本体メモリーに保存されます。また、作成したソングのトラック設定とエフェクト設定は、メニュー・コマンド"Save Template Song"で本体に保存することができます。
- インターナル・メモリーへのライト方法 →p.115

セーブについては以下のページをご覧ください。

- ソングを保存する →p.75
- SDカードへのセーブ(Media– Save) →p.118

Note: KROMEでは、通常、インターナル・メモリーに書き込む保存のことを「ライト」といい、SDカードへ保存することを「セーブ」といいます。

名前を付ける（リネーム）

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、アルペジオ・パターンなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリーの名前を変更することができます。

操作方法は、「名前を付ける(リネーム)」(→p.117)をご覧ください。

ショート・カット

バンクGMのプログラムを選択する

- バンクGM: テン・キー[0]を押しながら[-]を押します。
- バンクg(1)～g(9): テン・キー[0]を押しながら[1]～[9]を押します。
- バンクg(d): テン・キー[0]を押しながら[.]を押します。

モード内のページへ移動する

- [PAGE]スイッチを押しながら、テン・キー[0]～[9]を押します。

各ページのメニュー・コマンドへアクセスする(10項目まで)

- [ENTER]スイッチを押しながらテン・キー[0]～[9]を押します。

ノート・ナンバーやベロシティ値等を鍵盤を使って入力する

- ディスプレイのエディット・セルを押しながら鍵盤を押します。

  または、ディスプレイのエディット・セルを選び、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押します。

Note: 鍵盤の変わりにMIDIノート・オンでも入力できます。

Note: [ENTER]スイッチを使用した入力は、ダイアログを表示しているときは使用できません。[ENTER]スイッチがOKボタンと同等な動作をするためです。

ソングのロケーションを設定する

Sequenceモードで、[|◀] (LOCATE)スイッチを押したときに移動するロケーションを設定します。

- [ENTER]スイッチを押しながら[|◀] (LOCATE)スイッチを押します。

[ENTER]スイッチ

ダイアログを表示時、OKボタンと同等な動作をします。

[EXIT]スイッチ

P0へページ移動します。以下のように動作します。下記は最長での移動例です。(P0以外を表示している場合)

1. [EXIT] スイッチを押します。P0 の選択していたページへ移動します。
2. [EXIT]スイッチを押します。P0のトップ・ページ(Prog: Main, Combi/Seq: Program T01–08)へ移動します。
3. [EXIT] スイッチを押します。P0 のトップ・ページの、以下のパラメーターへ移動します。
   (Prog: "Program Select"
   Combi: "Combination Select"
   Seq: "Song Select")

Program、Combinationモードでは、どのページにいても[EXIT]スイッチを最高で2回押せば、即、テン・キー、[INC] [DEC]スイッチなどでプログラム、コンビネーションが選べます。Sequencerモードでは、[EXIT]スイッチを最高で3回押せば、ソングが選べます。

EXIT(その2)

ダイアログを表示時、Cancel、Done、Exitボタンと同等な動作をします。

KROMEをイニシャライズ(初期化)する

- 電源が切れた状態で、[EXIT] スイッチと [PAGE] スイッチを押しながら、電源 スイッチを入れます。

  (ロード中、ディスプレイに「Now writing into internal Memory」が表示されます。)

  "Load Preload/Demo Data" Allを実行した場合と同じ状態になります。(→p.125参照)

セットアップ

電源を入れる、切る

AC アダプターの接続

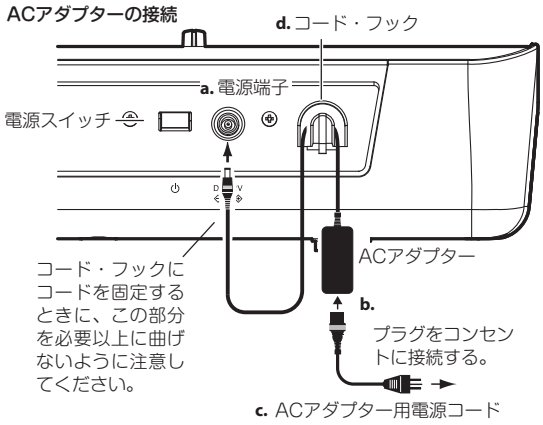
1. KROMEの電源が切れていることを確認します。
2. 付属AC アダプターのDC プラグを本機リア・パネルにある電源端子に接続します。

ACアダプターは必ず付属のものをお使いください。他のACアダプターを使用した場合、故障の原因となります。

3. 電源コードのコネクターをACアダプターに接続します。
4. 電源コードのプラグをコンセントに接続します。

電源は必ずAC100Vを使用してください。

5. DCプラグが抜けないようにコードを本機のコード・フックに固定します。



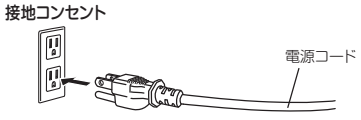
接地極付きコンセントに接続する場合

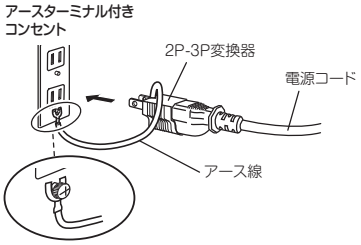
接地極付きコンセントに AC アダプター用電源コードのプラグをそのまま差し込んでください。

アース端子付きコンセントに接続する場合

AC アダプター用電源コードのプラグに、2P-3P 変換器を取り付けます。そして、コンセントのアース端子にアース線を接続し、2P-3P 変換器のプラグを差し込みます。

アース接続は、コンセントにプラグを差し込む前に行ってください。また、アース接続を外すときは、コンセントからプラグを抜いてから行ってください。





2P-3P 変換器のアース線のU字端子にカバーが付いている場合は、カバーをはずしてください。

電源を入れる

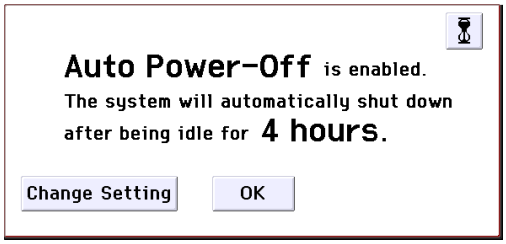
1. KROMEの[VOLUME]ノブを左に回しきり、音量を最小にします。

   パワード・モニター・スピーカーなどの外部機器が接続されているときは、それらの音量も絞ってから電源を切ってください。

2. KROME リア・パネルの電源スイッチを押して、電源を入れます。

   ディスプレイに機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。(図は工場出荷時の表示です。表示は予告なく変更される場合があります。)

オート・パワー・オフ機能が有効なとき、起動完了時にオート・パワー・オフによって電源が切れる時間が表示されます。このダイアログが表示されないときは、オート・パワー・オフ機能が無効で、自動的に電源が切れないように設定されています。(→p.14「オート・パワー・オフ機能」参照)



3. KROMEのAUDIO OUTPUT L/MONO、R端子に接続したパワード・モニター・スピーカーなどの外部出力機器の電源を入れます。
4. KROMEの[VOLUME] ノブおよび外部機器のボリュームを操作して、最適な音量に調整してください。

Note: 電源オンにしたときに表示されるページは、"Power-On Mode"の設定により異なります。(→p.110参照)

電源を切る

電源を切ると、本体に保存されていないデータは消えてしまいます。エディットした音色やグローバル設定など、大切なデータは必ず保存してください。(→p.11参照)

KROME はオート・パワー・オフ機能が有効な場合、一定時間操作が行われないと自動的に電源がオフになります。オート・パワー・オフ機能によって電源が切れた場合も保存されていないデータは消えてしまいます。

1. KROMEの[VOLUME]ノブを左に回しきり、音量を最小にします。
2. パワード・モニター・スピーカーなどの外部機器が接続されているときは、それらの音量を絞ってから電源を切ります。
3. KROMEの電源スイッチを押すと電源が切れます。

保存時などの内部メモリーへデータが書き込まれているときに電源を切ると、本体内のデータが壊れる恐れがあります。処理中は絶対に電源を切らないでください。
内部メモリーへデータが書き込まれている間は以下のメッセージが表示されます。
"Now writing into internal memory"

内部メモリーへデータの書き込みが正常に終了しなかった場合、再度電源をオンにするとKROMEは内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ(初期化)します。これは故障ではありません。このとき、ディスプレイに以下のメッセージが表示されますので、[OK]ボタンを押してください。

The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing/saving data. This has been repaired and the affected Bank has been initialized.

電源を切った状態(STANDBY)でもわずかに電力を消費します。長時間使用しない場合は、KROMEの電源を切った後、コンセントからプラグを抜いてください。

オート・パワー・オフ機能

KROMEは、鍵盤やフロント・パネルのスイッチなどを一定時間操作(*)しなかった場合に、自動的に電源をオフにするオート・パワー・オフ機能に対応しています。

* 操作には、[VOLUME]ノブを含みません。

Note: 工場出荷時の設定は自動オフまで約4時間です。

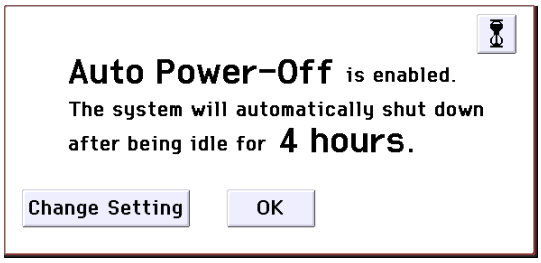
電源が切れると編集中の設定は失われます。残しておきたい設定はあらかじめ保存しておいてください。

オート・パワー・オフ設定を変更する

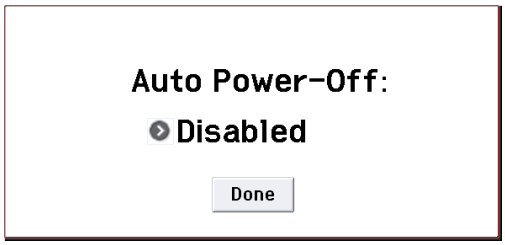
自動的に電源が切れないように設定を変更するときは、以下の手順でオート・パワー・オフの設定を無効にしてください。

起動完了直後のダイアログで変更する

オート・パワー・オフ機能によって電源が自動的に切れるように設定されている場合、起動完了直後にオート・パワー・オフによる終了時間が表示されます。



1. このメッセージが表示されている間に、ダイアログのChange Settingボタンを押します。
   ダイアログが表示されます。

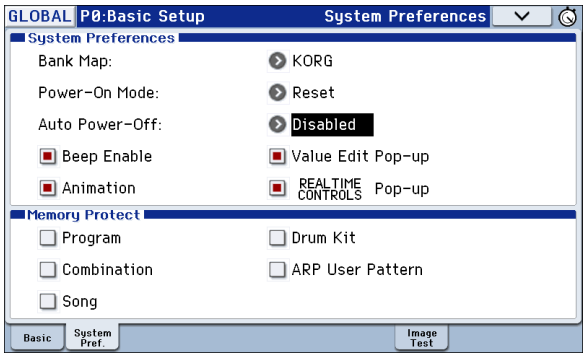


2. オート・パワー・オフ機能によって、自動的に電源が切れる時間をポップアップ・ボタンを押して選択します。電源が切れないように設定する場合はDisabledを設定してください。

使用途中で設定を変更する

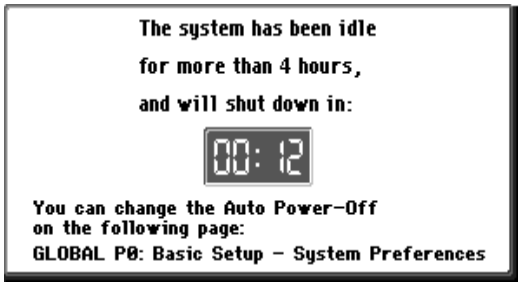
1. [GLOBAL] スイッチを押します。(または、モード・ボタンを押してGLOBALを選択します。)
2. [EXIT]スイッチをしてP0: Basic Setupを表示します。
3. System Pref.タブを押してSystem Preferencesページを表示します。

4. "Auto Power-Off"で電源が切れるまでの時間を設定します。オート・パワー・オフ機能によって電源が自動的に切れないようにするときはDisabledを設定してください。



オート・パワー・オフによる警告メッセージ

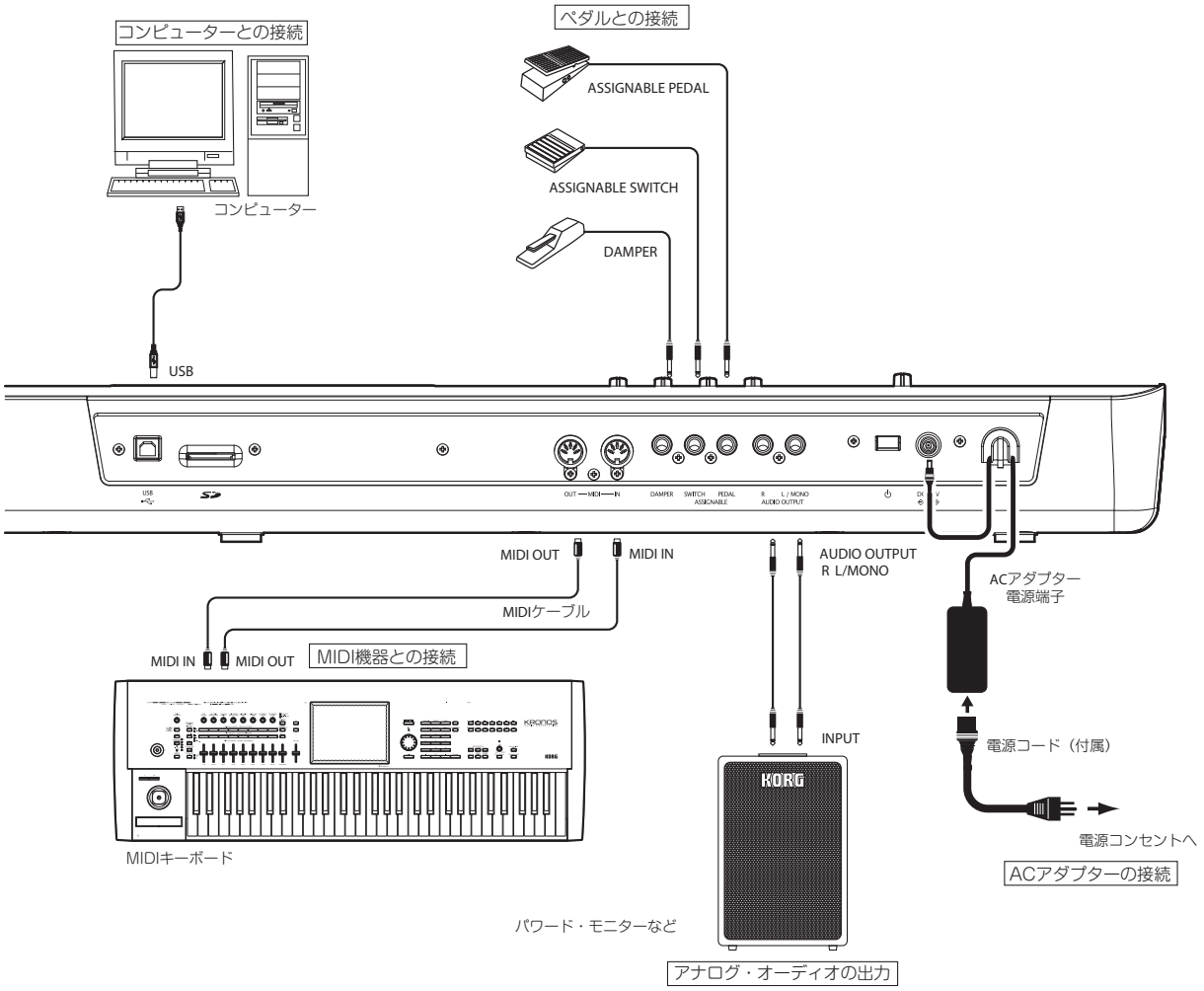
本体の操作が行われないまま一定の時間が経過すると、オート・パワー・オフ機能によって、まもなく電源が切れることを知らせるメッセージが表示されます。



継続してご使用になる場合は鍵盤やスイッチ、ディスプレイを押してください。オート・パワー・オフはリセットされ、再度、設定されている一定時間操作しなかった場合に同じメッセージを表示します。

接　続

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。



オーディオの接続

KROMEはスピーカーを内蔵していません。音を出して演奏をお楽しみいただくためには、パワード・モニター・スピーカーやステレオ・セットなどの音響機器、またはヘッドホンをご用意ください。

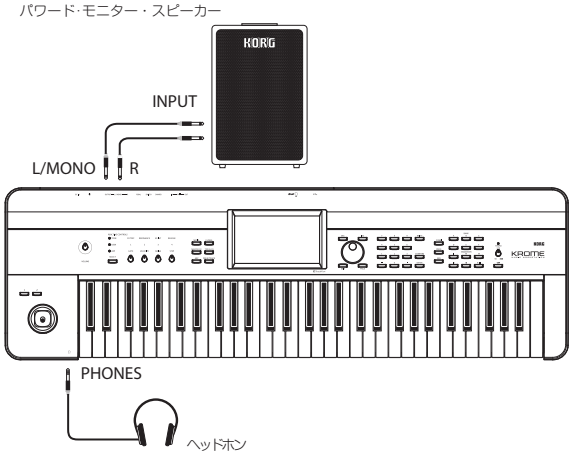
音響機器の接続

KROMEのオーディオ出力は、CDなどの一般的な家庭用音響機器よりも高い信号レベルに設定されています。そのため、過大な音量で演奏するとスピーカーや機器を破損することがあります。音量には十分ご注意ください。

1. 接続するすべての機器の音量を絞ってから、電源を切ります。
2. KROMEのAUDIO OUTPUT L/MONO、R端子を パワード・モニター・スピーカーやミキサーなどのINPUT端子へ接続します。

   Note: L/MONO端子のみに接続すると、LとRの音声がミックスされてモノラルで出力されます。KROMEの性能を最大限に活かすためにステレオでのご使用をおすすめします。

   オーディオ・ステレオ・アンプや外部入力端子のあるステレオ・ラジカセなどで再生するときは、LINE INまたはAUX IN、外部入力と書かれている端子に接続してください(必要に応じてプラグ変換アダプター・ケーブルなどをご用意ください)。



ヘッドホンの接続

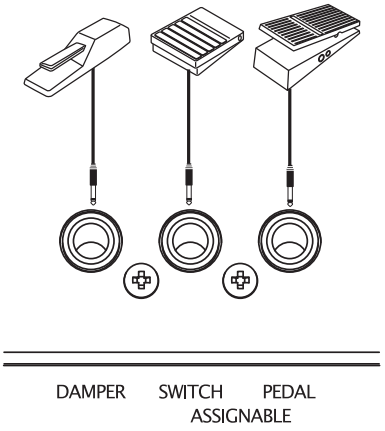
ヘッドホンを大音量で長時間ご使用になると聴覚障害の原因になることがあります。音量の上げすぎには十分ご注意ください。

1. ヘッドホンのステレオ・ミニプラグを KROME のヘッドホン端子に接続します。
2. ヘッドホンの音量はVOLUMEノブで調節します。

   KROMEのヘッドホン端子は、OUTPUT L/MONO、R端子の出力と同じ信号を出力します。
   ヘッドホン端子にヘッドホンを接続された状態でも、OUTPUT端子からの出力はオフになりません。

ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続

KROMEに別売のダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルを接続することによって、足元からKROMEをコントロールすることができます。



ダンパー・ペダルの接続

ダンパー・ペダルを踏むと、打鍵した音が伸びて、鍵盤から手を離しても音が持続します。サスティン・ペダルとも呼ばれ、アコースティック・ピアノのダンパー・ペダルと同じ働きをします。

別売のコルグDS-1Hダンパー・ペダルを接続すると、ペダルを踏み込む深さでダンパーのかかり具合を変化させるハーフ・ダンパー機能が有効になります。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合には、ダンパー・スイッチとして機能します。

Combination、Sequencerモードでは、あるサウンドにはダンパーをかけ、他のサウンドにはダンパーをかけないという設定も可能です。

1. DAMPER 端子に別売の DS-1H ダンパー・ペダルを接続します。
2. スイッチの極性(Polarity)を合わせます。(→PG p.218参照)

Note: ハーフ・ダンパーの感度は、工場出荷時に、標準的な感度に調整されています。お使いのハーフ・ダンパーのかかり具合が適切でないときには感度を調整してください。(→PG p.236参照)

フット・スイッチの接続

別売のPS-1、PS-3ペダル・スイッチ等のオン／オフを切り替えるタイプのフット・スイッチをリア・パネルの ASSIGNABLE SWITCH端子に接続して、割り当てた機能のオン／オフを切り替えます。

次のことなどが行えます。

- プログラムの選択
- サウンドやエフェクトのモジュレーション
- ポルタメントのオン／オフ
- シーケンサーのスタート／ストップ、パンチ・イン／パンチ・アウト
- タップ・テンポ
- アルペジエーターのオン／オフ
- ドラムトラックのオン／オフ
- KROME の各コントロール(リアルタイム・コントロール・ノブ、ジョイスティック、SW1/SW2など)

選択しているモードや、呼び出しているプログラム、コンビネーション、ソングなどに関係なく常に同じ動作をします。Globalモードで機能を設定します。

接続したフット・スイッチによるプログラムの選択

ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでプログラムを切り替えることができます。機能を割り当てることによって、プログラム・ナンバーが昇順または降順で1ずつ切り替わります。

パフォーマンス中などの手が離せないときに、フット・スイッチでプログラムを素早く切り替えることができて便利です。

フット・スイッチを使用してプログラムを切り替える方法は2通りあります。1つは、フット・スイッチにProgram Up/Downをアサインする方法です。もう1つは、フット・スイッチにValue Inc/Decをアサインする方法です。それぞれの方法は、下記のように使用状況に合わせて使い分けてください。

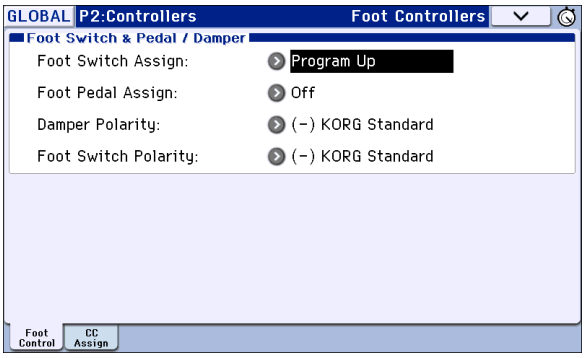
- Prog Up/Down：通常のP0画面で演奏する場合
- VALUE Inc/Dec：Category/Program Selectメニューなどのリストを開いて演奏する場合

フット・スイッチに Program Up/Down を割り当てる

フット・スイッチにProgram Up/Downをアサインすると、フット・スイッチで直接プログラム・チェンジをコントロールし、プログラム・アップやプログラム・ダウンを行うことができます。通常こちらを使用します。

1. リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に、フット・スイッチを接続します。

   別売のPS-1、PS-3などのペダル・スイッチをお使いください。
2. Global P2: Controllers– Foot Controllersページを表示します。



   次のように操作してください。

   [GLOBAL]スイッチを押して、Globalモードに入ります。

   [PAGE]スイッチを押して、GLOBAL Page Selectを表示します。P2 Controllersを押します。

   ディスプレイのタブFoot Controlを押します。
3. "Foot Switch Assign"をProgram UpまたはProgram Downに設定します。

   Program Upにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。

   Program Downにすると、フット・スイッチを押すたびに、1つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。
4. "Foot Switch Polarity"を接続したペダルと同じ極性に設定します。

   別売のPS-1、PS-3ペダル・スイッチを接続したときは、(-) KORG Standardに設定します。

   これでフット・スイッチを踏むと、プログラムが1ずつ切り替わります。
5. 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、必ずライトしてください。(→p.116参照)
6. [PROG]スイッチを押してPROG 0: Playに入り、フット・スイッチを押すと、プログラムが切り替わります。

Note: この設定はコンビネーションの選択にも同様に機能します。

Note: Program Up/Downの方法ではBank/Program Select、Category/Program Selectメニューを開いているときは、プログラムの切り替えはできません。下記の「フット・スイッチにValue Inc/Decを割り当てる」の方法で行います。

フット・スイッチに Value Inc/Dec を割り当てる

フット・スイッチにValue Inc/Decを割り当てると、フット・スイッチでフロント・パネルの[INC] [DEC]スイッチと同様の操作を行うことができます。

この方法は、演奏中に、Bank/Program Selectメニューまたは Category/Program Selectメニューを開いて、プログラムやコンビネーションのメニューを見ながらプログラム・チェンジを行いたい場合に便利です。

1. 「フット・スイッチにProgram Up/Downを割り当てる」の手順1～2を行います。
2. "Foot Switch Assignを"Value Inc"(あるいはDec)に設定します。
3. この設定により、フット・スイッチがフロント・パネルの[INC] [DEC]スイッチと同様の動作をします。

Note: Bank/Program Selectメニューまたは Category/Program Selectメニューが開いている場合だけではなく、フット・スイッチはKROME全体で同様の動作をします。

フット・ペダルの接続

ASSIGNABLE PEDAL端子は、別売のEXP-2フット・コントローラー、XVP-10エクスプレッション／ボリューム・ペダルを接続することによって、サウンドやエフェクトにモジュレーションをかけたり、全体のボリュームを調節することができます。

選択しているプログラム、コンビネーション、ソングに関係なく常に同じ動作をします。Globalモードで機能を設定します。

次のことなどが行えます。

- マスター・ボリューム
- チャンネル・ボリューム、パン、エクスプレッション
- サウンドのモジュレーション
- エフェクト・センド・レベル
- KROMEの各コントロール(リアルタイム・コントロール・ノブ、ジョイスティック、SW1/SW2など)

1. ASSIGNABLE PEDAL端子に、別売のXVP-10またはEXP-2を接続します。
2. 電源オン後、フット・ペダルでコントロールする機能を "Foot Pedal Assign"(Global P2: Controllers– Foot Controllersページ)で設定します。(→p.111、PG p.218、p.369)

コンピューターとの接続

USB端子による接続

KROMEは、標準でUSB端子を装備しています。コンピューターに接続することによって、DAWソフトウェアなどでコントローラーおよびMIDI音源として使用することができます。

また、専用エディターを使用すると、コンピューター上でプラグイン・ソフトウェアのようにKROMEをエディットすることができます。

Note: KROMEのUSB 端子は、MIDIデータの送受信のみが可能です。

KROMEとコンピューターをUSB で接続するときは、必ず事前にKORG USB-MIDI ドライバーをコンピューターにインストールしてください。

ソフトウェアについて

KORG USB-MIDIドライバーとKROMEエディター /プラグイン・エディターの最新版は、コルグ・ホームページからダウンロードすることができます。(http://www.korg.co.jp)

MIDI端子による接続

市販のMIDIインターフェイスを介して、コンピューターとMIDI端子で接続することができます。

Note: MIDIインターフェイスについては、MIDIインターフェイスに付属されている取扱説明書をご覧ください。

市販のMIDIインターフェイス機器によっては、KROMEのMIDIエクスクルーシブ・メッセージを送受信できない場合があります。

MIDI 機器との接続

KROMEは、ノート・データなどの演奏情報やサウンド設定などを送受信できるMIDI端子を装備しています。

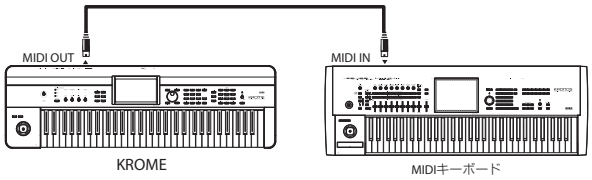
MIDI機器と接続することで、より幅広い演奏をお楽しみいただけます。

MIDI とは？

MIDIとはMusical Instrument Digital Interfaceの略で、電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI機器同士をMIDIケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

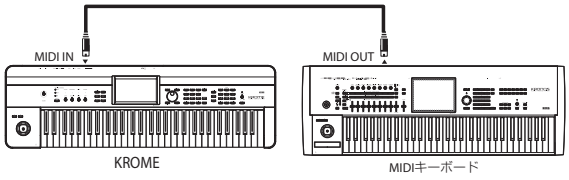
KROMEから外部MIDI音源をコントロールする場合

KROMEの鍵盤やジョイスティックなどのコントローラー、シーケンサー、アルペジエーターなどで、外部MIDI音源をコントロールするときは、KROMEのMIDI OUT端子と外部MIDI音源のMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



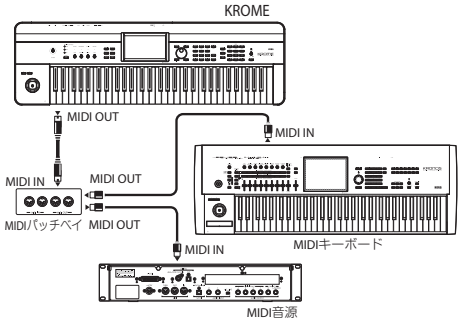
外部MIDI機器からKROMEの音源をコントロールする場合

他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、KROMEの音源をコントロールするときは、外部MIDI 機器のMIDI OUT 端子とKROMEのMIDI IN端子をMIDIケーブルで接続します。



KROMEから複数の外部MIDI音源をコントロール

MIDIパッチベイを使用して複数のMIDI機器を同時にコントロールできます。



プログラムの演奏とエディット

KROMEのプログラムについて

プログラムはKROMEの基本となるサウンドで、Programモードで演奏します。

また、プログラムはProgramモード以外でも使用します。Combinationモードでは複数のプログラムを重ねて複雑な音色を作ったり、Sequencerモードでは内蔵シーケンサーや外部コンピューターなどを使用して複数のプログラムを鳴らすことができます。

ここではProgramモードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法などを説明します。

プログラムの演奏

プログラムの選択

プログラムの選択方法は次のとおりです。

- "Program Select"とバリュー・コントローラー等による選択
- Bank/Program Selectメニューでの選択
- Category/Program Selectメニューでの選択
- 検索(Find)
- 接続したフット・スイッチによる選択: p.18
- (外部MIDIシーケンサーやMIDIコントローラーからの)MIDIプログラム・チェンジを受信して選択

詳しくは以下をご覧ください。

"Program Select"とバリュー・コントローラー等による選択

1. [PROG]スイッチを押します。(LED点灯)

(スイッチについては下図を参照してください。)

またはモード・ボタンを使用します。(→p.9「モードの選択」参照)

Programモードに入ります。

2. Prog P0: Play– Mainページを表示します。

ディスプレイの上段で確認できます。

異なるページが表示されている場合は、[EXIT]スイッチを数回押すと、Prog P0: Play– Mainページの"Program Select"が選ばれます。

3. "Program Select"が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、ディスプレイの"Program Select"を押す、または[EXIT]スイッチを押して、表示を反転させます。

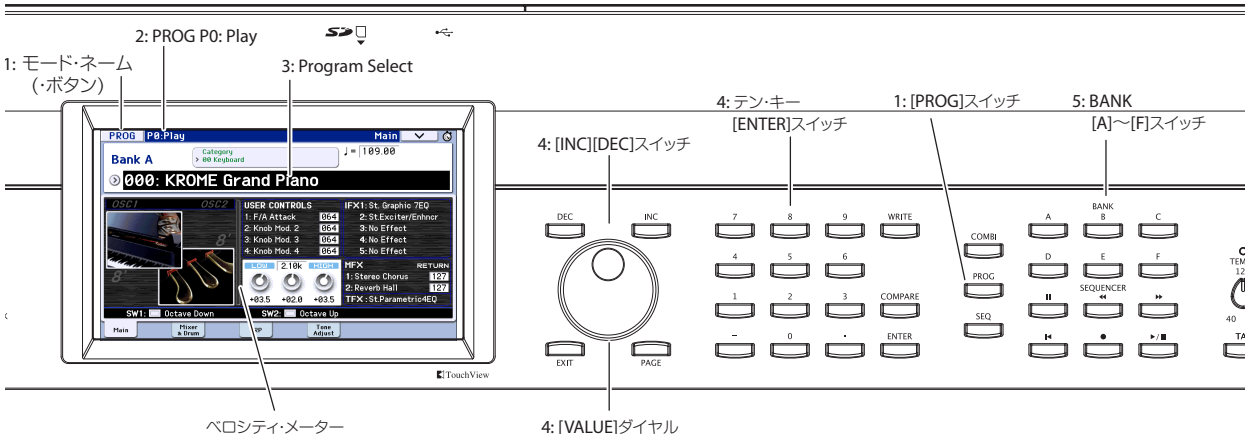
4. [VALUE] ダイヤル等を操作して、演奏するプログラムを選びます。

次のいずれかの方法で選択できます。

- [INC] [DEC]スイッチを押します。
- [VALUE]ダイヤルを回します。
- テン・キー[0] ～ [9] でプログラム・ナンバーを入力して、[ENTER]スイッチで確定します。

5. BANK [A]～[F]スイッチを押して、バンクを切り替えます。

バンクを切り替えると、そのスイッチが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左側に表示されます。



例えば、バンクBを選ぶ場合、BANK [B]スイッチを押します。[B]スイッチが点灯し、ディスプレイ左上にBank Bが表示されます。

- **GMバンクを選ぶ**には、テン・キーを使用します。
  GM: [0]を押しながら[-]を押します。
  g(1)～g(9): [0]を押しながら該当する番号[1]～[9]を押します。バリエーションの音色がないバンクでは、GM基本音色が呼び出されます。(プログラム名の先頭に*マークがつきます。)
  g(d): [0]を押しながら[.]を押します。

音の確認

選択したプログラムは鍵盤を弾いて確認してください。

ベロシティ・メーターには、ノート・オン時のベロシティ値が表示されます。

- 鍵盤、MIDI IN、アルペジエーター等など、グローバルMIDIチャンネルでのノート・オン時のベロシティ値を表示します。(同時に複数のノート・オンを受信したときは、最大値のベロシティを表示します。)
- ノート・オン時のベロシティ値を表示するため、Volume ノブの設定や、音声信号レベルの変化は、追従して表示しません。

プログラム・バンクの概要

プログラム・バンクはA～Fの6つのバンクとGMバンク(GM～g(d))があります。工場出荷時のKROMEにはバンクA～Eに640のプリロード・プログラムが収録されています。バンクFはイニシャル(初期化)プログラムのみが入っています。自分で作成したプログラムなどはこのバンクに保存するとよいでしょう。

GMバンク(GM～g(d))を除くプログラム・メモリー・エリアは上書き保存ができます。また、これらのプログラムはSDカードにストックしておくこともできます。

工場出荷時の状態では、プログラム・バンクの内容は次のようになっています。

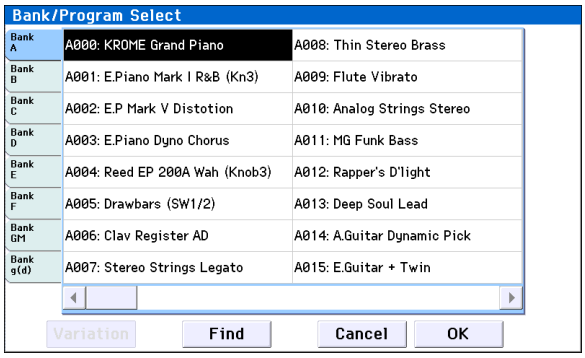
プログラム・バンク

Bank	Prog No.	説　明	
A...E	000...127	プリロード・プログラム	工場出荷時に収められているこれらのプログラムは、さまざまなマルチサンプル、エフェクト、アルペジエーターなどを使用しています。
F	000...127	イニシャル・プログラム	初期化プログラム。ユーザー用
GM	001...128	GM2キャピタル・プログラム	GM2の音色配列に準拠した256プログラム、9ドラムス・プログラムです。このバンクのプログラムは読み出し専用です。 バンクGMは128プログラム、バンクg(1)～g(9)では128プログラム、g(d)では9プログラムです。
g(1)...g(9)	001...128	GM2バリエーション・プログラム	
g(d)	001...128	GM2ドラムス・プログラム	

Bank/Program Selectメニューでの選択

バンクとプログラム・ナンバーの順で並べられたプログラム・メニューから、プログラムを選びます。

1. Program Selectポップアップ・ボタンを押します。
   Bank/Program Selectメニューが表示されます。
   Bank/Program Select メニュー：



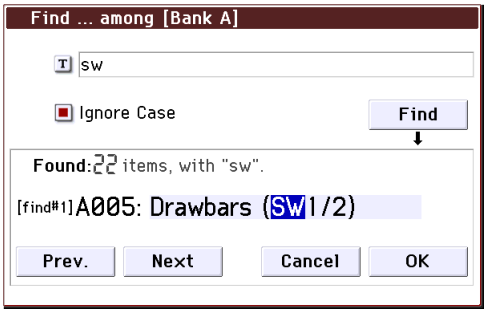
   図では、Bank Aが選ばれています。メニューはそのバンクに含まれるプログラムです。
2. ディスプレイの左にあるタブを押してバンクを選びます。
3. メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。
   選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。
   または[INC] [DEC]スイッチでも切り替わります。
   鍵盤を弾いて、選んだプログラムの音を確認することができます。
4. Bank GMを選択したときは、Variationボタンが表示されます。このVariationボタンを繰り返し押すと、バンクが順番に切り替わり、GM2のサウンド・セットを呼び出すことができます。(→p.22「GMバンクを選ぶには」参照)
5. 選択したプログラムでよい場合は、OK ボタンを押してメニューを閉じます。
   Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

検索(Find)

名前の一部などからプログラムを検索することができます。

1. Bank/Program Selectメニュー、Category/Program Selectメニューなどを表示します。
2. 検索するバンク、またはカテゴリーをタブを押して選びます。

   Note: 選択しているタブに含まれるプログラムが検索対象となります。
3. 下側にあるFindボタンを押してダイアログを表示します。



4. 「T」ボタンを押してテキスト・ダイアログ・ボックスを表示します。

   検索する英数字を入力して、OKボタンを押してください。例えば[SW1]や[SW2]を使用すると効果的なプログラムを探すために、「sw」と入力します。
5. "Ignore　Case"にチェックを入れると検索時に大文字と小文字を区別しません。
6. Findボタンを押して、検索します。

   "Found"に検索結果が表示されます。

   対象項目があった場合はその数と、検索された1つのプログラムが表示されます。

   Prev.ボタンまたはNextボタンを押して、前後のプログラムを検索します。タブ内で循環します。

   検索したプログラムは、鍵盤を押してサウンドを確認することができます。

   対象項目がなかった場合は、"nothing"が表示されます。
7. 選択したプログラムでよい場合は、OK　　ボタンを押してメニューを閉じます。

   手順1のメニューに選択したプログラムが選ばれています。選択したプログラムでよい場合は、OKボタンを押してメニューを閉じます。

   他のプログラムを探す場合や、項目が一致しなかったときは、Cancelボタンを押します。
8. 次に選択するタブを押して、手順3～7に従って検索します。

   Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

Category/Program Selectメニューでの選択

プログラムをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時は、プログラムは16のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。

1. Category Selectポップアップ・ボタンを押します。

   Category/Program Selectメニューが表示されます。

   Category/Program Select メニュー：

   図では、Keyboardカテゴリーが選ばれています。メニューは、そのカテゴリーに含まれるプログラムです。
2. 別のカテゴリーを選ぶときは、ディスプレイ左右にあるタブを押します。

   選択したカテゴリーのフル・ネームが画面右上に表示されます。
3. メニューのプログラム・ネームを押してプログラムを選びます。

   選んだプログラムが反転表示になり、プログラムが切り替わります。

   または[INC] [DEC]スイッチでも切り替わります。

   鍵盤を弾いて、選んだプログラムの音を確認することができます。
4. サブ・カテゴリーから選ぶときは、"Jump to Sub"ボタンを押して、Sub Category/Prog Selectメニューを表示します。

   左タブを押して、サブ・カテゴリーを選びます。

   Note: サブ・カテゴリーにプログラムが属していない場合はタブを選べません。

   上記手順3を参照して、プログラムを選んでください。

   選択を有効にするときは OK ボタンを、解除するときはCancelボタンを押します。メイン・カテゴリーに戻ります。
5. 選択したプログラムでよい場合は、OKボタンを押してメニューを閉じます。

   Cancel ボタンを押すと、ここでの選択は無効となり、メニューを開く直前のプログラムに戻ります。

プログラム情報

Prog P0: Play– Mainページでは、選ばれているプログラムについて以下の情報を確認することができます。

OSC Picture：プログラムのオシレーターのイメージを画像で表示します。

OSC Oct：ダブル・オシレーターとダブル・ドラムスのとき、"Oct"（オシレーターの基本ピッチ）を表示します。

SW1, SW2：[SW1][SW2] スイッチにアサインされた機能とスイッチのオン/オフの状態を表示します。

Realtime Controls–

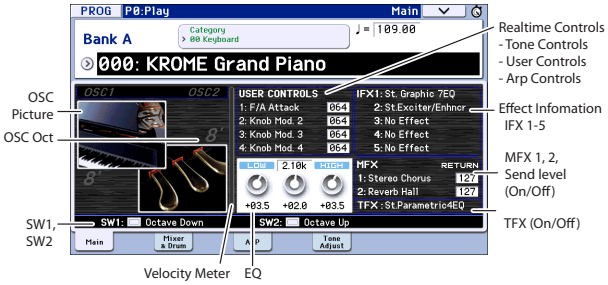
TONE CONTROLS/USER CONTROLS/ARP CONTROLS：
現在選択されているREALTIME CONTROLSのノブの機能を表示します。ノブでコントロールする機能は[SELECT]スイッチで選びます。これらの機能については、p.28を参照してください。

EQ (Low, Mid[Hz], Mid, High)：3バンドEQ設定を表示します。バリュー・コントローラーで値を設定することができます。

Effect Controls– IFX, MFX, TFX：
割り当てられているエフェクトを表示します。KROMEには、インサート・エフェクト1～5、マスター・エフェクト1、2、トータル・エフェクトがあります。マスター・エフェクトはリターン量を設定することができます。

Velocity Meter：
ノート・オン時のベロシティ値をメーターに表示します。

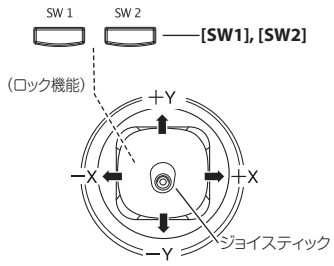
鍵盤、MIDI IN、アルペジエーター等による、ノート・オン時のベロシティ値を表示します。（同時に複数のノート・オンを受信したときは、最高値のベロシティを表示します）



コントローラーの使用方法

KROME では、鍵盤をはじめ、ジョイスティック、[SW1]、[SW2]スイッチ、ノブ[1]～[4]、ダンパー・ペダル、フットスイッチやペダルによるサウンド・コントロールが可能です。

これらのコントローラーを使って、演奏中に音色、音高、音量、エフェクトなどをリアルタイムに変化させることができます。



ジョイスティック

上下左右の4方向の操作で、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールします。ジョイスティックで何をコントロールするかは、プログラムによって異なりますが、通常は次のように動作します。

標準的なジョイスティックの機能

ジョイスティックの方向	コントローラー名	機能
左側	JS–X	ピッチ・ダウン効果
右側	JS+X	ピッチ・アップ効果
上（奥側）	JS+Y	ビブラート効果
下（手前側）	JS–Y	フィルターLFO（ワウワウ）

ジョイスティック設定例：→p.82参照

ジョイスティック・ロック機能

ジョイスティックから手を離しても、離す前の効果を持続させることができる機能です。

[SW1]、[SW2] スイッチ、あるいはKROMEに接続したフット・スイッチを使用して、ジョイスティックによる効果をロックすることができます。演奏のためにジョイスティックから手を離す必要がある場面でも、効果を維持したいときに便利です。
（→p.25「ジョイスティック・ロック機能の使用例」参照）

[SW1]、[SW2]スイッチ

[SW1]、[SW2]スイッチは、AMS（Alternate Modulation）を設定してプログラム・パラメーターをコントロールしたり、またはDmod（Dynamic Modulation）を使用してエフェクト・パラメーターをコントロールします。

その他、鍵盤のオクターブを上下させたり、ポルタメント機能のオン／オフ、ジョイスティックの効果などを持続させるロック機能などに使用することができます。

各スイッチの動作は、スイッチを押すたびにオン／オフが切り替わるToggleモードと、スイッチを押している間だけオンになるMomentaryモードのいずれかに設定することができます。

Programモードでは、[SW1]、[SW2]スイッチの設定状態はProg P0: Play– Mainページで確認できます。（→p.24「プログラム情報」参照）

プログラム、コンビネーションのライト時に[SW1]、[SW2]スイッチのオン／オフの状態が保存されます。

[SW1][SW2]設定例：→p.82参照

ジョイスティック・ロック機能の使用例

1. プログラムC027: Semi Distortion Guitarを選びます。
   プログラムを選ぶには、ProgramモードでBANK [C]スイッチ→テン・キー[2]→[7]→[ENTER]スイッチの順に押します。
2. 鍵盤を押さえながら、ジョイスティックを –Y 方向へ傾けます。
   トレモロ効果が深くなります。
3. ジョイスティックを–Y方向（手前側）へ傾けたまま、[SW2]スイッチを押します。([SW2]スイッチのLED点灯)
   この時点の効果が保持されます。(ロック機能)
4. ジョイスティックから手を放します。
   [SW2]スイッチを押したときの音色のまま演奏できます。ジョイスティックを手前方向へ操作しても音色は変化しません。
5. 再度[SW2]スイッチを押すと、ロックは解除されます。

キーボード（鍵盤）

KROMEのキーボードでは、以下の2種類のコントロールができます。

ベロシティ（Velocity）

ベロシティは、鍵盤を打鍵する強さで効果をかけます。通常は、音量やEGの速さや感度をコントロールします。アタック時の音のキャラクター等を変化させます。

ノート・ナンバー（Note Number）

ノート・ナンバー（鍵盤の位置）によってサウンドに効果をかけます。

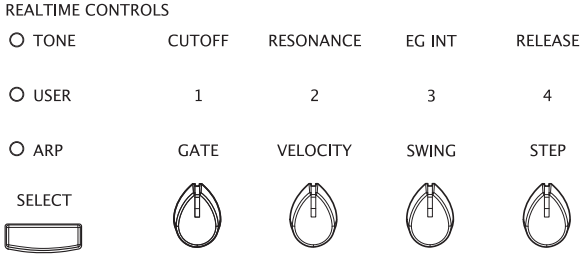
鍵盤の高音部を演奏すると、明るいサウンドになる、といった効果をかけることができます。

通常は、音量、音色（カットオフ周波数）、LFOの感度、EGの速さなどをコントロールするために使用します。

リアルタイム・コントロール

リアルタイム・コントロールは、4つのノブと[SELECT]スイッチで構成されています。次の機能があります。

- サウンドにモジュレーションをかけたり、音色をコントロールします。
- アルペジエーターをコントロールします。



1. REALTIME CONTROLS [SELECT]スイッチを押して、TONE、USER、ARPの中からコントロールする機能を選びます。
   TONE、USER：ノブでサウンドやエフェクトを変化させます。(→p.28参照)
   ARP: ノブでアルペジエーターをコントロールします。(→p.86参照)
   各モードでのエディット内容を損なわずに、自由に機能を切り替えることができます。
2. ノブ[1]～[4]を操作します。
   ノブを回すと、そのノブの機能と値がポップアップで表示されます。(ポップアップを表示しないようにすることができます。→p.110)

ノブの最小値と最大値周辺では、ノブを回したときに若干の余裕があります。

[TEMPO]ノブ、[TAP]スイッチ

以下をはじめとするKROME全体のテンポを調整します。

- アルペジエーター
- ドラムトラック
- Sequencerモードのソング
- テンポ・シンクLFO
- テンポ・シンク・(BPM)ディレイ・エフェクト

TEMPO LED

四分音符のタイミングで点滅します。

[TEMPO] ノブ

テンポを調整するノブです。連続的に調整するのに便利です。

Note: Global P1: MIDI– MIDI Basic ページの"MIDI Clock" がExternal MIDI、External USBのとき、またはAutoに設定してMIDIクロックを受信しているときは、[TEMPO] ノブ 、[TAP]スイッチは機能しません。

[TAP] スイッチ

テンポを設定するスイッチです。アルペジエーター、ドラムトラック機能、ソングのテンポを[TAP]スイッチによってコントロールすることができます。

[TAP]スイッチを指で軽く叩いてテンポを設定します。テンポは2回叩くと設定されますが、精度を高める場合には何度か叩いてください。

再生中に目的のテンポで[TAP]スイッチを数回軽く押すと、テンポがリアルタイムに追従し、変化します。演奏テンポをリアルタイムに他の速さと合わせるときに便利です。

タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO] ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。
例えば、Sequencerモードで"Tempo Mode"をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。(→PG p.118参照)

Note: タップ・テンポ・コントロール機能は、[TAP]スイッチだけでなく、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(→p.17、PG p.218、p.368参照)

ダンパー・ペダル/フット・スイッチ/フット・ペダル

ダンパー・ペダル、フット・スイッチやペダルによるサウンド・コントロールについては、「ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続」(→p.17)をご覧ください。

アルペジエーターや、ドラムトラック機能に合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、フレーズを自動演奏する機能です。アルペジオ（分散和音）を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、選択されているプログラムの音色に適した多彩なフレーズやパターンを演奏する機能です。また、[SELECT]をARPに設定したノブを操作することによって、音の長さや強さなどを変化させることができます。

アルペジエーターについては、p.85を参照してください。

ドラムトラック機能は、KROMEの高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らします。ドラム・パターンに合わせてプログラムを演奏したり、アルペジエーターによるフレーズとドラムトラック・パターンを同期させて、一緒に使用したりすることができます。

ドラムトラック機能については、p.97を参照してください。

プログラムの簡易エディット

必要なサウンドを作りたいとき、イメージに近いプリロード・プログラムを探し、そのプログラムを元に設定していくのが手早いエディット方法です。

演奏用のP0: Playの各ページで簡易的なエディットが行えます。EQによる調整や、音量レベルの調整や、Tone Adjustページではスライダーやボタンで効果的なエディットをすることができます。また、フロント・パネルのリアルタイム・コントロールを使用してカットオフ、レゾナンス、リリース・タイム等を調整して感覚的なエディットも可能です。

詳細にエディットしたい場合には、P1以降の各エディット・ページを使用します。

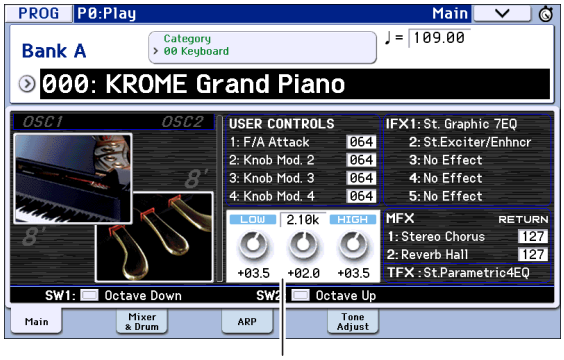
EQ を調整する

低域や高域など特定の周波数を強調したり、カットしてサウンドを調整します。Prog P0: Play– MainページのMIDスイープの3バンドEQで調整します。

Note: EQは、オシレーター1とオシレーター2の両方に影響します。

1. Prog P0: Play– Mainページを選びます。
2. 変更するEQのゲイン・ノブやMidスイープEQの中心周波数をディスプレイ上で選択します。
3. [VALUE]　ダイヤルなどのバリュー・コントローラーで値を変更します。

   または、ディスプレイのノブやエディット・セル上で左右にドラッグして値を変更します。



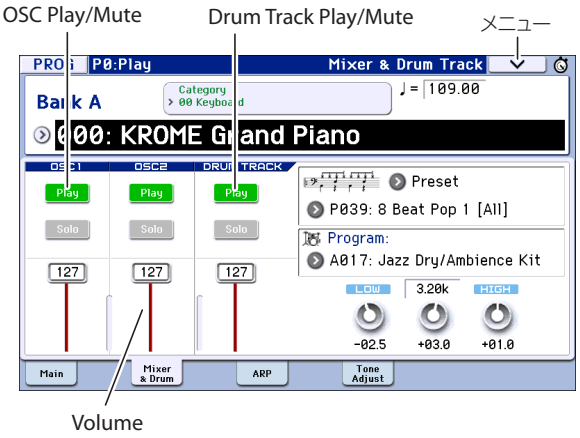
音量バランスを調整する

プログラムのサウンドは、おもに鍵盤演奏で発音する最大2つの「オシレーター」と、リズム・セクションを自動演奏する1基の「ドラムトラック」で構成されています。

これらのそれぞれの音量を、Prog P0:Play– Mixer & Drum Trackページで調整することができます。

Note: 個別に消音する「ミュート機能」や、指定した音以外を全て消音する「ソロ機能」があります。

1. Prog P0: Play–Mixer & Drum Trackページを選びます。



2. ディスプレイ上のスライダーを選択して、オシレーター1、2、およびドラムトラックの音量を調整します。

   ダブル・ドラムスに設定されているプログラムでは、ドラムキットのダイレクト音(オシレーター1)と、空気感をとらえたアンビエント音(オシレーター2)をそれぞれ調整することができます。

   Note: シングル・オシレーターのプログラムでは、オシレーター2はコントロールできません。

3. ディスプレイ上の Play/Mute ボタンを押すと、オシレーター1、2、およびドラムトラックのPlay/Muteがそれぞれ切り替わります。
4. ディスプレイ上のSoloボタンを押すと、オシレーター1、2、およびドラムトラックのSolo On/Offがそれぞれ切り替わります。

   メニュー・コマンド "Exclusive Solo" を使用すると、ソロ機能の動作を切り替えることができます。(→PG p.69参照)

サウンドやエフェクトを REALTIME CONTROLS の各ノブで調整する

リアルタイム・コントローラーは、[SELECT]スイッチとノブ[1]～[4]を操作して、サウンドやエフェクトを変化させたり、アルペジエーターをコントロールします。

1. REALTIME CONTROLS [SELECT]スイッチを押して、リアルタイム・コントローラーの機能をTONE、USERまたはARPに切り替えます。
   押すたびにTONE、USER、ARPが順番に選ばれ、LEDが点灯します。
   Note: REALTIME CONTROLS TONEと、USERにコントロール・チェンジ(CC#)70～79をアサインしているとき、ノブ[1]～[4]でエディットした音は、プログラム・ライトによって保存できます。また、ARPでのアルペジエータに関する設定も保存できます。
2. コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。以下をご覧ください。

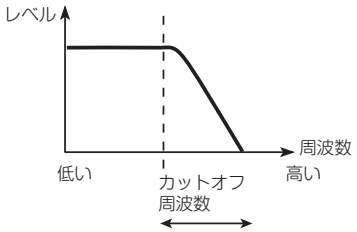
TONEのコントロール

TONEのときに、ノブ[1]～[4]を操作すると、以下のコントロールやエディットが可能です。

Note: ノブをセンター位置(時計12時方向)にするとプログラム・パラメーターでの設定値になります。

ノブ[1]: CUTOFF

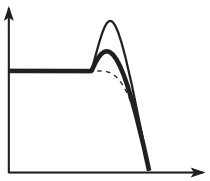
フィルターのカットオフ周波数を調節します。カットオフを調節すると、音色の明るさが変化します。



ノブ[2]: RESONANCE

フィルターのレゾナンス・レベルを調節します。

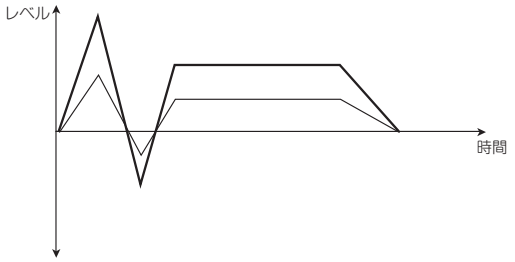
フィルター・レゾナンス・レベルを調節すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつきます。



ノブ[3]: EG INT

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調節します。

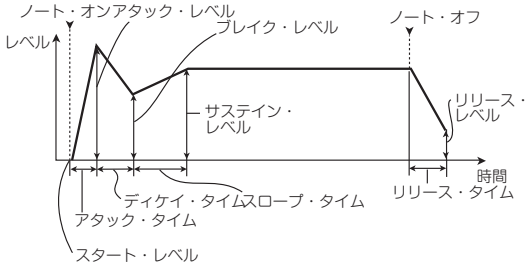
ノブを操作するとフィルターEGのかかり具合が変化します。通常ノブを左に回すとフィルターEGの効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEGは、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、ノブ[1]とノブ[3]の両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。



ノブ[4]: RELEASE

フィルターとアンプのEGリリース・タイムを調節します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。

ノブを操作するとフィルターEG、アンプEGのリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。



例:

1. プログラムのカテゴリー: Keyboard A066: Dark R&B Pianoを選びます。
   これはエレクトリック・ピアノのサウンドです。少し音色を変えてみましょう。
2. REALTIME CONTROLS [SELECT]スイッチを押してTONEを選びます。(LED点灯)
3. 演奏しながら、ノブ[1](フィルター・フリケンシー)をゆっくりと3/4くらいまで右へ回します。
   ピアノの音色がシンセ・スイープのような音になります。
4. 次に、ノブ[2](フィルター・レゾナンス)も3/4くらいまで上げます。
5. ノブ[2]をその位置のままにして、ノブ[1]を左右に回してみてください。
   レゾナンスを上げると、ワウ・ペダルを通して演奏しているような音になります。

USERのコントロール

音量、ポルタメント・タイム、パンやフィルターとアンプのEG、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

プリロード・プログラムごとに、効果的な機能がUSERにアサインされています。
下表はリアルタイム・コントロール・ノブの標準的な割り当てを示します。

ノブ	MIDI コントロール・チェンジ	通常のコントロール
TONE–1	74	フィルター・カットオフ周波数
TONE–2	71	フィルター・レゾナンス
TONE–3	79	フィルターEGインテンシティ
TONE–4	72	EGリリース・タイム
USER–1, 2	プログラムごとに任意	
USER–3	通常、コーラス・デプス－プログラムごとに任意	
USER–4	通常、リバーブ・デプス－プログラムごとに任意。	

USERへの割り当てはPG p.17を参照してください。

ARPのコントロール

アルペジエーターの効果をリアルタイムでコントロールします。

詳しい操作方法はp.86を参照してください。

ノブを回してエディットした内容を保存する

リアルタイム・コントロール・ノブは、演奏中にリアルタイムでサウンドをコントロールするのに最適です。

- 必要に応じて、フロント・パネルの [WRITE] スイッチを押して "Write Program" を実行し、エディットしたサウンドを保存します。(→p.30「エディットしたプログラムを保存する」参照)

ただし、リアルタイム・コントロールUSER時のノブ [1]～[4] については、コントロール・チェンジ(CC#)70～79がアサインされているときにのみ、エディットした内容を保存することができます。

内部的には、1つのノブはいくつかのパラメーターを変化させます。プログラムを保存すると、ノブの角度を保存するのではなく、エディットされた個々のパラメーターが保存されます。

プログラムの書き込みが終了すると、以前のエディットされた値が "新しい" 基準値となるので、保存後にノブを操作する場合には、ノブを中央へ設定したときに保存された音色が再現されることに注意してください。

Realtime Controls USER時のノブ[1]～[4]の機能を設定する

Realtime Controls USER選択時のノブ[1]～[4]の機能を設定します。(→p.41参照)

トーン・アジャストで調整する

トーン・アジャスト機能は、プログラムのパラメーターをエディットすることができます。ディスプレイ上の各コントローラーには、エディットに効果的なプログラム・パラメーターが割り当てられています。

1. P0: Play– Tone Adjustページを表示します。
   このページはトーン・アジャストの情報を設定、調整します。
2. ディスプレイ上のスライダー[1]～[8]、スイッチ[1]～[8]を選択し、[VALUE]ダイヤル等で操作して、サウンドを変化させます。(スライダーはディスプレイ上でドラッグすることによって値を変えることができます)

Note: ディスプレイ上の各コントローラーに主要なプログラム・パラメーターを割り当てることができます。(→PG p.9参照)

例：

1. プログラムA069: Deluxe E.Pianoを選びます。
2. P0: Play– Tone Adjustページを表示します。
3. ディスプレイ上のスライダー[5]、[6]、[8] の割り当てを確認してください。
   スライダー[5] には "F/A EG Attack Time" (フィルター／アンプEG アタック・タイム)、スライダー[6] には "F/A EG Decay Time" (フィルター／アンプEGディケイ・タイム)、そしてスライダー[8]には "F/A EG Release Time" (フィルター／アンプEG リリース・タイム) が割り当てられています。
4. 3 つのスライダーをそれぞれ上方向に 4/5 の位置まで上げます。
   ディスプレイには+60から+70の値が表示されます。この操作で、フィルターEGやアンプEGのアタック、ディケイ、およびリリースを、より長い値にエディットしたことになります。
5. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
   サウンドがエレピの音色からソフトなパッド・サウンドに変わりました。ここで音色を豊かにするために、ピッチ・モジュレーションを少しかけてみましょう。
6. ディスプレイ上のスライダー[2] の割り当てを確認してください。
   スライダー[2] は "[OSC1] Filter LFO1 Int A" (OSC1 のフィルターLFO1 インテンシティ) が割り当てられています。これはLFO1 によるフィルター・モジュレーションの量を変化させます。
7. スライダー[2] を、ディスプレイの表示が –6 程度になるように、少し下げます。
8. 鍵盤を弾いて、音を確認してください。
   サウンドにピッチ・モジュレーションによる揺らぎが加わりました。もう少し明瞭さを加えてみましょう。
9. ディスプレイ上のスイッチ[6]と[7]の割り当てを確認してください。
   それぞれ "Filter Cutoff" と "Filter Resonance" に設定されています。スイッチ・ボタンはオン／オフだけですが、オンを特定の値に設定することができます。スイッチ・ボタンのボックスの値は、それぞれ+10と+40になっています。
10. 2つのスイッチ・ボタンを押します。
    サウンドはフィルターの使用でさらに面白い音色になりました。音が明るくなったので、エレピ音の特徴を少し取り戻しました。
    Note: パラメーターによっては、コントロールを動かしたとき、サウンドにノイズが混じることがありますので注意してください。

パラメーターの割り当てを変更する

プリロード・プログラムには、ディスプレイ上のスライダーとスイッチにトーン・アジャスト・パラメーターを 初期設定として割り当ててあります。この割り当ては、以下の手順で変更することができます。

1. P0: Play– Tone Adjustページを表示します。
2. 割り当てられたパラメーターの左隣にあるポップアップ・ボタンを押します。

   パラメーターのメニューが表示されます。メニューには、選択肢についてのさまざまな区分が確認できます。

   オシレーター1またはオシレーター2のみにかかるパラメーターは、名前の先頭に[OSC1]と[OSC2]がそれぞれ付きます。

   両オシレーターにかかるパラメーターには、名前の先頭に[OSC1&2]が付きます。

   リストのはじめに表示される、その他のパラメーターのグループは「コモン」パラメーターで、ほとんどのプログラムに使用できます。

   各パラメーターはトーン・アジャストのコントロールの1つに割り当てられます。もしパラメーターがすでに割り当てられている場合は、グレー表示になります。
3. メニューからパラメーターを選択します。

   パラメーターがコントローラーに割り当てられます。変更しないでリストを閉じるときには、ポップアップ・ウィンドウ以外のディスプレイの部分を押すか、または[EXIT]スイッチを押します。

エディット前のサウンドと比較する

コンペア

コンペア機能は、エディットしているプログラムのサウンドを、エディット前の(保存されている)サウンドと比較するときに使用します。(→p.10「コンペア機能」参照)

エディットしたプログラムを保存する

プログラムをエディットしたら必要に応じて保存してください。保存しないままプログラムを選び直したり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。

1. [WRITE]スイッチを押します。

   Write Program ダイアログが表示されます。保存先や名前を変更するときは適宜設定してください。(→p.117参照)
2. もう一度 [WRITE] スイッチを押すと保存(ライト)が実行されます。

詳細はp.115「プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

また、SD カード(市販)に、プログラムをPCG ファイルで保存(セーブ)して管理をすることができます。(→p.118「SDカードへのセーブ(Media– Save)」参照)

プログラムを詳細にエディットする

プリロード･プログラムをエディットする、あるいは初期化されたプログラムをエディットすることによって、自分だけのオリジナル･サウンドを作ることができます。プログラムは、バンクA～Fに保存できます。
(→p.30「エディットしたプログラムを保存する」参照)

エディットをはじめる前に

音の3要素「音高」「音色」「音量」

音は、「音高」「音色」「音量」という3つの基本的な要素からなります。

KROMEでは、これらの要素をコントロールするために、「ピッチ」「フィルター」「アンプ(アンプリファイア)」という各セクションを持ちます。

音高を変えるには「ピッチ」を、音色を変えるには「フィルター」を、音量を変えるには「アンプ」をそれぞれ設定していきます。

「ピッチ」はP2: OSC/Pitch(P2–3)、OSC2 Pitchで、「フィルター」はP3: Filter(P3–1～3)と、「アンプ」はP4: Amp/EQ(P4–1～2)で設定します。

EG、LFO、AMS、コントローラー

その他にも、音は、時間の経過、音域、演奏表現などによって、さまざまに変化します。

それらをコントロールするのが、EG、LFO、AMSといったモジュレーターや、ジョイスティックなどのAMSです。これらのモジュレーターやコントローラーでプログラムのサウンドに変化を与えることができます。

図「プログラムの構成」をご覧ください。OSC(オシレーター)/Pitch→Filter→Ampという信号の流れと、EGやLFOなどの関わり方が確認できます。

プログラムは、図に示すように、OSC(オシレーター)1/2、エフェクト、アルペジエーター等で構成されています。

OSC(オシレーター) 1/2

OSC(オシレーター)は、基本となる波形を発生します。KROMEの場合、オシレーターはマルチサンプルやドラムキット(ドラムサンプル)という複数のサンプリングされた音などで構成されています。

KROMEにはOSC 1とOSC 2があり、これらを組み合わせることによって、より複雑なプログラムを作ることができます。

最も基本となるOSCは、ピッチ、フィルター、アンプ、EG、LFO等によるコントロールによって、音が多様に変化していきます。

Note: Pitch EGはOSC1とOSC2で共用です。

エフェクト

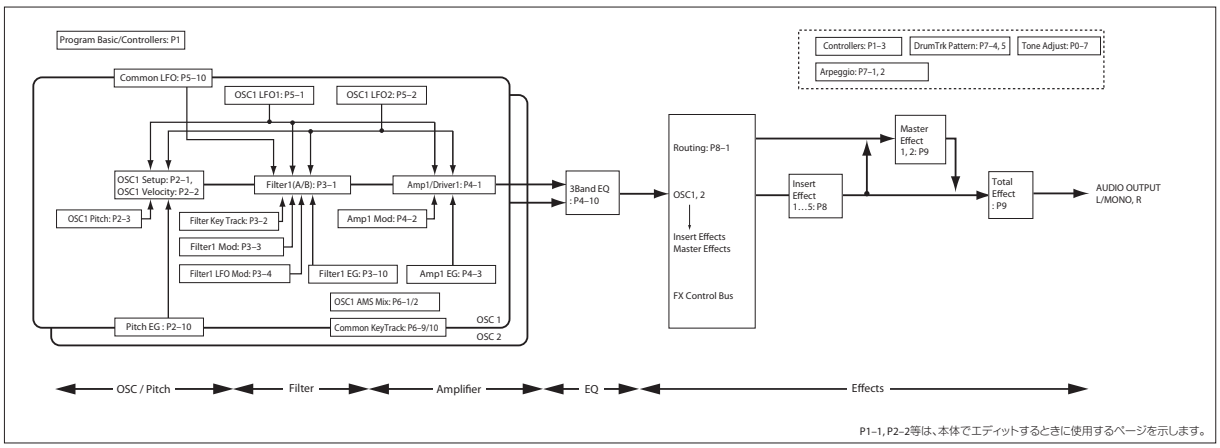
KROMEには、5系統のインサート･エフェクト、2系統のマスター･エフェクト、1系統のトータル･エフェクトがあります。

OSC 1/2の出力をそれらのエフェクトに送り、それぞれのエフェクトに好みの効果を割り当ててパラメーターを調節することで、うねりや歪み、残響といったさまざまな効果をかけることができます。

アルペジエーター

プログラムは1つのアルペジエーターを使用することができます。アルペジオ･パターンの選択、展開する音域や、アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲や、ベロシティの範囲を設定します。

プログラムの構成



エディット・ページの概要

詳細なエディットを行うには、ディスプレイにエディット・ページを表示して操作します。

前項「プログラムの簡易エディット」(→p.27)では簡易的にエディットするために Prog P0.Play ページを使用しましたが、より細かいエディットには P1 以降のエディット・ページが適しています。

	ページ	おもな内容
PLAY	P0: Play	プログラムの選択と演奏→p.21 オシレーター、ドラムトラックのレベル設定→p.27 ドラムトラックの簡易エディット→p.98 アルペジエーターの簡易エディット→p.86 トーン・アジャストの設定→p.29
EDIT	P1: Basic/ Controllers	オシレーター・モードなどの基本設定→p.32 SW1, 2、ノブの機能設定→p.41
	P2: OSC/Pitch	オシレーター選択とピッチ(音高)設定→p.33
	P3: Filter	フィルター1、2(音色)設定→p.38
	P4: Amp/EQ	アンプ1、2(音量)設定→p.40 アンプ1、2のドライバー、パン(定位)設定 3バンド・パラメトリックEQ設定
	P5: LFO	LFO設定→p.35
	P6: AMS/ Common KeyTrack	AMS Mixer設定→p.36 コモン・キーボード・トラック設定
ARP/DT	P7: Arpeggiator/ Drum Track	アルペジエーターの設定→p.87 ドラムトラックの設定→p.100
EFFECT	P8: Routing/IFX	オシレーター出力のBusとマスター・エフェクトへのセンド・レベル設定→p.79 インサート・エフェクトのルーティング、選択と設定→p.79
	P9: MFX/TFX/LFO	マスター・エフェクトのルーティング、選択と設定→p.80 トータル・エフェクト選択と設定→p.80

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(→p.9)を参照してください。

オシレーターの基本設定

プログラムのタイプや基本となる波形(マルチサンプル、ドラムキット)の選択、複数音/単音(ポリ/モノ)で鳴るかなどを設定します。

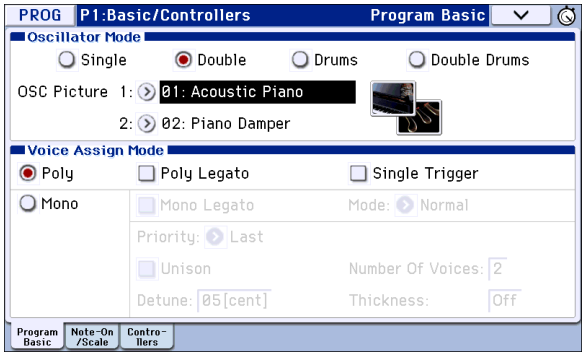
プログラム・タイプの設定(シングル、ダブル、ドラムキット)

プログラム・タイプを設定します。

プログラム・タイプは、大別すると「マルチサンプルを使用したもの」と「ドラムキットを使用したもの」になります(→p.33「マルチサンプルとドラムキット」参照)。

これをProg P1: Basic/Controllers– Program Basic "Oscillator Mode"で、オシレーターをどちらのタイプにするかを設定します。それぞれのタイプで同時に2つまで使用することができます。

- マルチサンプル: Single、Double
- ドラムキット: Drums、Double Drums



Single(シングル・プログラム)は1オシレーターを、Double(ダブル・プログラム)は2オシレーターを使用します。

Drums(ドラムス・プログラム)はシングル・プログラムに似ていますが、マルチサンプルの代わりにドラムキット(Globalモードで作成)を使用します。Double Drums(ダブル・ドラムス・プログラム)は2つのドラムキットを使用します。2つ目のドラムキットにアンビエンス系のキットを使用して、サウンドに空間的な広がりを出すことができます。

同時発音数

同時発音数は、和音などで同時に鳴らすことができるノート数です。プログラム・タイプによって発音数が異なります。

プログラム・タイプ	同時発音数
シングル	120
ダブル	60
ドラムス	120
ダブル・ドラムス	60

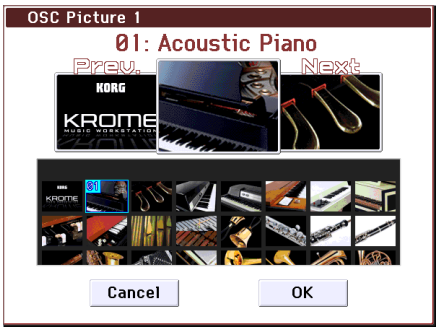
Note:

- ダブルとダブル・ドラムスのプログラムはシングル・プログラムの2倍のボイスを使用します。
- ステレオ・マルチサンプルはモノ・マルチサンプルの2倍のボイスを使用します。
- ベロシティ・スイッチのクロスフェード発音時は、マルチサンプルで通常の2倍のボイスを使用します。

オシレーター・イメージの設定

P0: Play–Mainページに表示させるプログラムのオシレーター・イメージを設定します。Prog P1: Basic/Controllers– Program Basic Oscillator Modeの“OSC Picture 1”、“2”で設定します。

1. “OSC Picture 1”、“2”のポップアップ・ボタン(>)または右側のイメージのアイコンを押して、ダイアログを表示します。



2. 下段のリスト、または上段左右のイメージを押してイメージを選択します。
3. OKボタンを押して実行します。

ポリフォニック/モノフォニックでの発音

ポリフォニック(Poly)、モノフォニック(Mono)のどちらで発音するかをProg P1: Basic/Controllers– Program Basic “Voice Assign Mode”で設定します。

Polyにすると和音が弾けます。Monoにすると複数の鍵盤を同時に押さえても1音のみが発音します。通常、Polyにしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、Monoにすると効果的です。

Poly、Monoを切り替えて演奏し、その効果を確認してください。

マルチサンプルを配置する

マルチサンプルとは？

シングルおよびダブル・プログラムでは、オシレーターのマルチサンプルを使用します。マルチサンプルは、ピアノ、ベース、ギター、ストリングス、オルガン、アナログ・シンセサイザーなどの楽器音や、その他の自然音や人工音などを録音したものです。583収録しています。

また、オシレーターごとに、最大8つのマルチサンプルを配置でき、ベロシティの強さで発音するマルチサンプルを切り替えることができます。

マルチサンプルとドラムキット

マルチサンプルとドラムキットは、サンプルを次のように配置している点が異なります。

- マルチサンプルは、複数または 1 つのサンプルを鍵盤上に割り当てたものです。シンプルなギターのマルチサンプルを例にとると、各弦ごとに1つずつサンプルを配置し、合計6つのサンプルで構成します。
- ドラムキットは、その名の通り、複数のドラム・インストゥルメントのサンプルをドラムのセットのように配置したものです。

ベロシティ・スプリット、クロスフェードとレイヤー

各オシレーターは、8段階のベロシティ・ゾーンが用意されてます。打鍵の強さ(速さ)によるベロシティに応じて、マルチサンプルやドラムサンプルの発音を切り替えることができます。

それぞれのゾーンが反応するスレッショルド(境界値)と、クロスフェード(隣接ゾーンとの重複度合い)を設定することで、打鍵の強さ(速さ)によって発音するマルチサンプルやドラムサンプルを切り替えたり、重ねたりすることができます。以下の設定が可能です。

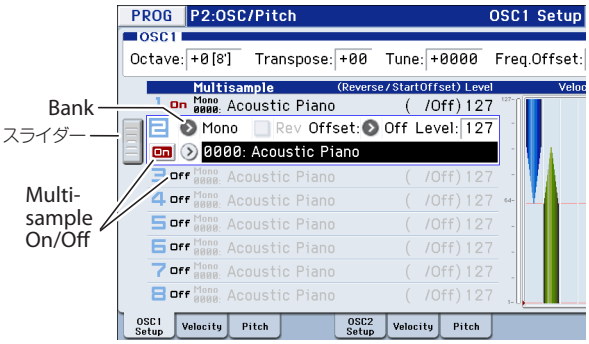
- スレッショルドでマルチサンプル(またはドラムサンプル)を完全に切り替えるベロシティ・スプリット
- スレッショルド以上の指定範囲で滑らかにマルチサンプル(またはドラムサンプル)を切り替えるベロシティ・クロスフェード
- スレッショルド以上の指定範囲で 2 つのマルチサンプル(またはドラムサンプル)を重ねるベロシティ・レイヤー

Note: “Oscillator Mode”が Drums または Double Drums のときは、ドラムキットにあらかじめ設定されたベロシティ・ゾーン設定が適用されるため、画面には表示されません。ドラム・キットのベロシティ・ゾーンは Global P5: Drum Kit で設定できます(→p.105 参照)。画面に表示された Jump to DrumKit Edit ボタンを押すと自動的に Global P5 に移動します。

マルチサンプルを選択する

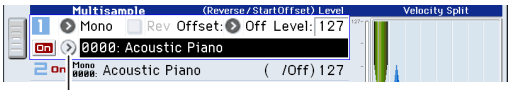
OSC1に2つのマルチサンプルを使用し、この2つのマルチサンプルの間に簡単なベロシティ・クロスフェードを作る例を説明します。

1. Prog P2: OSC/Pitch– OSC1 Setupページを選びます。
2. マルチサンプル1と2の“Multisample On/Off”をOnに設定します。
   マルチサンプル3と4の“Multisample On/Off”をOffに設定します。



   左側のスライダーをドラッグして、各マルチサンプルを選択し、情報を確認することができます。
3. マルチサンプル 1 と 2 の “Bank”(マルチサンプル・バンク)をStereoに設定します。
   “Bank”(マルチサンプル・バンク)は、Mono 、Stereoの2つのタイプがあります。ステレオ・マルチサンプルは、モノ・マルチサンプルの2倍のボイスが使われますので注意してください。
   マルチサンプルは、ピアノ、ギター、ベルなどの、カテゴリーによって整理されています。

4. Multisampleのポップアップ・ボタンを押します。



Multisample ポップアップ

カテゴリーに分類されたマルチサンプルのリストが表示されます。ディスプレイ左のタブを押すと、他のカテゴリーを閲覧することができます。

5. リストのマルチサンプル名を押してマルチサンプルを選びます。Findで検索することもできます。
6. OKボタンを押して確定します。
7. 同じようにマルチサンプル 2 を設定します。ただしマルチサンプル1と異なるマルチサンプルを選んでください。

   これでマルチサンプル1と2にマルチサンプルが割り当てられました。
8. ベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。

   Velocityタブを押して、OSC1 Velocityページを選びます。

   マルチサンプル2の"Threshold Velocity"を001に、"Crossfade"をOffに設定します。
9. マルチサンプル1の"Threshold Velocity"を80に設定します。

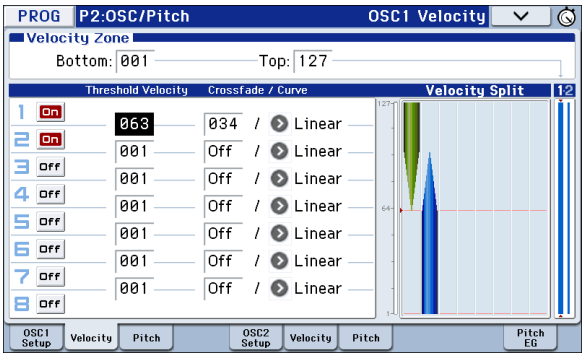
   棒グラフの下端をドラッグしても"Threshold Velocity"を設定することができます。

   これで、ベロシティが79、またはそれより弱く演奏したときはマルチサンプル2が 発音します。ベロシティが80、またはそれ以上で強く演奏したときはマルチサンプル1が発音します。

   Velocity Split(ベロシティー・スプリット)メーターで、オシレーターの8つのマルチサンプルと各オシレーターのベロシティ・ゾーンを確認することができます。

   左側のメーターはノート・オン時のベロシティ値を表示します。ベロシティによって発音するマルチサンプルとオシレーターを確認することができます。
10. マルチサンプル1の"Crossfade"を20に、その"Curve"をLinearに設定します。

    このスプリットの状態を視覚的に確認することができます。



2つのマルチサンプルは、80から100でマルチサンプル2がフェード・アウトして、マルチサンプル1がフェード・インします。急激な切り替えではなく、なだらかな変化が得られます。

11. 必要に応じて、Prog P2: OSC/Pitch– OSC1 Setupページで、2つのマルチサンプルの"Level"を調整します。

ドラムキットを配置する

ドラムキットとは？

ドラムキットは、Globalモードで作成またはエディットします。鍵盤上の各ノートに最大8つのドラム・サンプルを割り当て、クロスフェード／ベロシティ・スイッチで切り替わり方を設定します。そしてProgramモードで、フィルターやアンプの設定を行い、エフェクトやオーディオ出力端子へのルーティングを指定します。(→p.105参照)

プログラムでドラムキットを使用するには、"Oscillator Mode"をDrumsまたはDouble Drumsに設定し、48個のユーザー・ドラムキット、または9個のGM2準拠ドラムキットから選択します。

ドラムキットを選択する

1. Prog P1: Basic/Controllers– Program Basicページを選びます。
2. "Oscillator Mode"をDrumsに設定します。

3. Prog P2: OSC/Pitch– OSC1 Setupページを、ドラムキットを選びます。

4. オシレーターの基本となるピッチを設定します。ドラムキットの"Octave"は+0 [8']に設定してください。

時間的に変化する効果を設定する (LFO と EG)

LFO を設定する

LFO (Low Frequency Oscillator)は、低周波のオシレーターで、その周期的な変化で、さまざまな要素にモジュレーションをかけることができます。

プログラムにはオシレーターごとに2つのLFO(LFO1、LFO2)があります。また、2つのオシレーターで共通で使用する1つのCommon LFOがあります。LFO1とLFO2は各オシレーターのボイス(発音)ごとに用意され、独立した変化をさせることができますが、Common LFOはプログラムのすべてのボイスで共有します。これはすべてのボイスで同一のLFOによる効果を得たいときに役に立ちます。

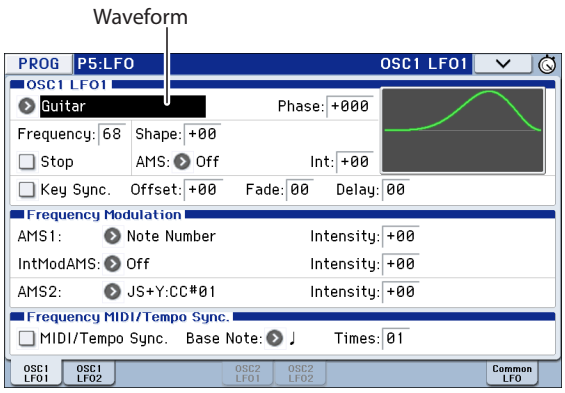
このLFOを使用して、以下のような多くのプログラム・パラメーターを変化させることができます。

- ピッチ(ビブラート)
- フィルター(ワウ・エフェクト)
- ボリューム(オート・トレモロ)
- パン(オート・パン)

LFOは上記の以外にも、多くのパラメーターを変化させることができます。

基本的なLFO設定

1. Prog P5: LFO– OSC1 LFO1ページを選びます。



2. "Waveform"を選びます。

   [INC] [DEC]スイッチで異なる波形を順番に選び、ディスプレイに表示されるその形状を確認します。

   数多くの波形があり、それぞれに適した使い方があります。

   TriangleとSineは、ビブラート、トレモロ、パン、フィルター・ワウ・エフェクト用の典型的なLFOシェープです。

   Squareはゲート・フィルターや音量変化用に適し、ピッチを変化させるとサイレン音のような効果になります。

   Guitarは、ギターのビブラート用として設計されたもので、基本値から上方向にだけ変化します。

   SawとExponential Saw Downは、リズミカルなフィルターや音量変化用に適しています。

   Random 1(S/H)は、レゾナント・フィルターの変化に適した、典型的なサンプル・ホールドの効果を作ります。

3. 各波形を確認した後は、Triangleを選んでください。

4. "Shape"を選び、[VALUE]ダイヤルを操作して–99から+99まで設定を変えます。

   波形が変化し、–99では下の部分が強調され、+99では上の部分が強調されることを確認してください。

5. "Phase" を選び、[VALUE] ダイヤルを操作して、その可変範囲を動かします。

   波形が左右に移動することを確認してください。これで他のLFOとの位相をずらすことによって、面白い効果を作ることができます。

6. "Frequency"でLFOのスピードを設定します。

7. "Fade"と"Delay"の設定で、ノート・オン直後 どのようにLFOがかかるかをコントロールします。

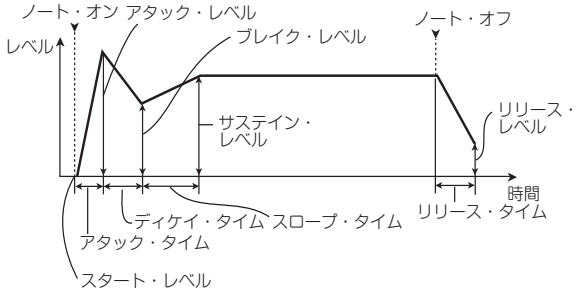
LFOについての詳細は、PG p.44を参照してください。

これらのパラメーターはLFO自体の動きをコントロールします。LFOで実際のサウンドに効果をかけるには、Filter、Pitch、AmpページのLFO専用のルーティングを使用したり、LFOを多くのパラメーターのAMSソースとして使用します。

EGを設定する

EG (Envelope Generator)は、指定した時間をかけて設定レベルへ移行させ、また別に指定した時間をかけて別のレベルへ移行させることによって、モジュレーション信号を作ります。

プログラムには、ピッチ、フィルター、アンプ用に3つのEGがあります。これらはそれぞれ音高、音色、それと音量を時間的に変化させます。これらはAMSを使用して他の多くのプログラム・パラメーターを変化させるために使用することができます。



Note: EGで操作できるパラメーター項目や値の範囲は、それぞれのセクションに用意されたEGによって異なります。

多彩なモジュレーションを設定する（AMS と AMS ミキサー）

AMSを設定する

AMS（Alternate Modulation Source）は、コントローラー、EG、LFO等をソースとして使用し、プログラム・パラメーターに対してモジュレーションをかけます。1つのコントローラーで複数のパラメーターへ同時にモジュレーションをかけたり、LFOの周波数にEGでモジュレーションをかけて、そのLFOでフィルターにモジュレーションをかけたり、といった自由度の高いモジュレーションが可能です。

AMS（Alternate Modulation Source）として、以下のソースを割り当てることができます。

- ジョイスティック、SW 1/2、リアルタイム・ノブのようなKROME本体のコントローラー
- 受信したMIDIコントロール
- Filter EG、Pitch EG、Amp EG、LFO、またはAMS Mixerのようなモジュレーター

AMSと一緒に配置されるIntensityというパラメーターは、AMSがモジュレーションをコントロールする度合い（スピード、デプス、量など）を設定します。

ジョイスティックを使用してピッチを変化させるような、いくつかの使用頻度の高い組み合わせはAMSとは別に専用のパラメーターとして用意されています。

モジュレーションによっては、いくつかのAMSソースは使用できませんので注意してください。

オルタネート・モジュレーションとAMSについては、以下を参照してください。

- 「Alternate Modulation Source (AMS)」（→PG p.357）
- 「ビブラートをかける」（→p.37）
- 「Pitch EG（ピッチEG）」（→p.37）
- 「Filter EG（フィルターEG）」（→p.39）
- 「LFO Modulation（LFOモジュレーション）」（→p.39）
- 「AMS (Pan)」（→PG p.38）
- 「LFO1/2」（→p.40）

AMSミキサーを設定する

AMSミキサーは、2つのAMSを1つに組み合わせたり、AMS信号を処理して別の形の信号に作りかえたりします。

例えば、フィルターのレゾナンスをLFOで変化させながら、EGでも変化させたいとします。レゾナンスにはAMS入力が1つしかありませんが、AMSミキサーを使用すればそれが可能になります。また、フィルターEGでLFO1の量をコントロールするというようなこともできます。その他にも、ジョイスティックでピッチEGの量をコントロールしたり、フット・スイッチを押している間に弾いた音だけに、ジョイスティックでベンドをかけたり、リアルタイム・コントローラーのレスポンスを変えたりするなど、多彩なコントロールが可能になります。

AMSミキサーの出力は、LFOやEGといった他のAMS信号と同様、各セクションのAMSリストに表示されます。AMSミキサーの出力信号を、さまざまなパラメーターのモジュレーションに使用できます。
例えば、LFO1をAMSミキサーへの入力として使うと、処理されたLFO信号を使って、あるAMSモジュレーションをコントロールし、オリジナルのLFOで別のAMSモジュレーションをコントロールできます。

また、AMSミキサー2の入力ソースとしてAMSミキサー1の出力を選択すると、2つのAMSミキサーを接続して使用することができます。

詳しくは、PG p.48「6–1: OSC1 AMS Mix1」を参照してください。

AMSを使用するためのヒント

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、作り出したい効果を頭に思い浮かべ、どんなタイプのモジュレーションが必要なのか、オシレーター、フィルター、アンプのどのパラメーターをコントロールする必要があるかを考えてください。

次に、"AMS"を選択し、"Intensity"を設定します。このような順番にエディットをすると、簡単に希望する効果を得ることができます。

例えば、ギター・サウンドのプログラムで、ジョイスティックを動かしてフィードバックが起こるようにコントロールしたいときは、ジョイスティックでフィルター・フリケンシーとレゾナンスを変化させるように設定します。

Controllers Setup

各プログラムでは、Prog P1: Basic/Controllers– Controllers Setupページで、Realtime Control ノブUSER [1]～[4]、[SW1]スイッチ、[SW2]スイッチの機能が設定できます。

詳しくは、p.41「[SW1], [SW2]の機能を設定する」、p.41「Realtime Controls USER 選択時のノブ[1]～[4]の機能を設定する」を参照してください。

ピッチをコントロールする

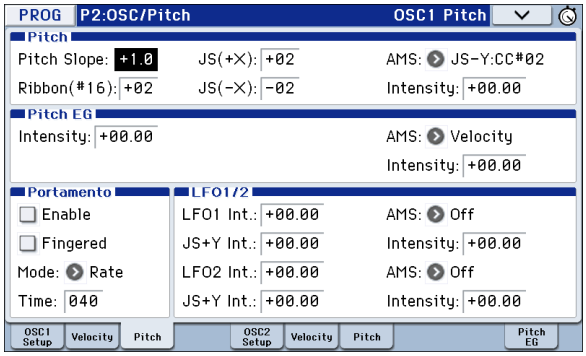
ピッチ・ベンド

ピッチ・ベンドは、音高（ピッチ）を連続的に上下させることで、ギターでいうチョーキングのような効果のことをいいます。KROMEでは通常ジョイスティックを操作してリアルタイムでコントロールします。

ジョイスティックを左または右に倒し切ったときの音程の変化量を、それぞれ“JS (-X)”と“JS (+X)”に半音単位で設定します。例えば、“JS (+X)に+12 を設定すると、ジョイスティックを右に倒し切ったときにピッチが1オクターブ上まで変化する設定になります。

Note: ジョイスティック以外のコントローラーやMIDIによってもコントロールすることができます。

“Ribbon(#16)”は、MIDIコントロール・チェンジ・メッセージ#16を受信したときに変わるピッチ・チェンジ（半音単位で）の量を指定します。+12の設定では、値が127でピッチが1オクターブ上がり、値が0で1オクターブ下がります。



ビブラートをかける

LFOを使用してビブラートを作ることができます。

“LFO1 Int.”、“LFO2 Int.”は、選択されたLFOがピッチにかかる効果の深さを設定します。+12.00を設定すると、上下それぞれ1オクターブの範囲で音程が変化するビブラートになります。

“JS+Y Int.”は、ジョイスティックを奥方向に倒したときにLFOが作るビブラートの量を設定します。

“Intensity”（AMS Intensity）は、LFOが選択されたAMSによって変化するビブラートの効果の深さを設定します。例えば、Panel Switch Assign “SW1”をSW1 Mod. (CC#80) (Prog 1–7a)に設定し、“LFO1 AMS”でSW1: CC#80を選択し、“Intensity”に適切な値が設定されていると、[SW1]をオンにしたとき、あるいはMIDIコントロール・チェンジCC#80を受信したときに、ビブラートがかかります。

Pitch EG（ピッチEG）

“Intensity”の値が+12.00に設定されているとき、Pitch EGページで指定されるPitch EGで、最大±1オクターブの音程が変化します。

弦を強くはじいたときや、ブラスやボーカル・サウンドのアタック部分でピッチがほんの少し変わるピッチ変化を作るには、EGを使用してアタック部分にわずかなピッチ・チェンジを設定します。

Portamento（ポルタメント）

ポルタメントとは、鍵盤でメロディなどを演奏するときに、異なる音程の鍵盤を弾いたときに、前の音高から次の音高になめらかに移行する効果です。

“Time”は、ピッチが変化する時間をコントロールします。値が大きくなるに従って、ピッチ・チェンジが長い時間をかけて行われます。値が“000”のときはポルタメントがかかりません。

[SW1]または[SW2]スイッチにポルタメント・スイッチ・メッセージ（CC#65）を割り当て、ポルタメントをオン／オフできます。

フィルターを調整する

フィルターは、サウンドの特定の周波数帯域を強調したり減衰させたりします。

サウンドの音質は、フィルター設定に大きく影響されます。

ルーティング、タイプ、カットオフ周波数とレゾナンスを含むベーシックなフィルター設定はP3：Filterページで設定します。

Filter Routing（フィルター・ルーティング）

各オシレーターには、2つのフィルター、フィルターAとフィルターBがあります。1つまたは両方のフィルターを使うかを"Filter Routing"で設定します。両方使う場合はどのように2つを接続するかを設定します。

Single: フィルターAのみを1基の12 dB/octフィルター（2 pole）として使います。（バンド・パス、バンド・リジェクトは6 dB）。フィルターBのパラメーターは選べません。

Serial: フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは最初にフィルターAを通過し、フィルターAの出力からフィルターBに入ります。

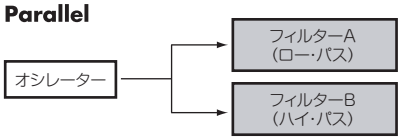
Parallel: フィルターAとフィルターBを使います。オシレーターは両フィルターとも同時に通過し、それぞれのフィルターからの出力が加算されます。

24 dB(4Pole): 両方のフィルターを統合した、1基の4pole 24 dB/oct フィルターです（バンド・パスとバンド・リジェクトは12 dB）。Singleと比べて、カットオフ周波数を境に急激にカットします。レゾナンスは多少おだやかになります。ヴィンテージ・アナログ・シンセは、このタイプのフィルターをよく使用します。

シリアル／パラレル接続

Serial

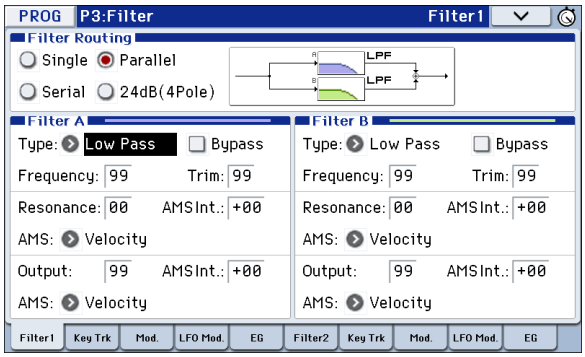
Parallel



Filter Type（フィルター・タイプ）

フィルター・タイプ"Type"で、フィルターによって影響を受けるサウンドの部分を選びます。シリアル、パラレル・ルーティングでは、Filter AとFilter Bのタイプを個別に設定できます。

フィルター・タイプ"Type"を選びます。フィルター・タイプによって得られる効果が異なります。



Low Pass: カットオフ周波数よりも高域部分をカットする、もっとも一般的なタイプのフィルターで、明るい音色を暗めにします。

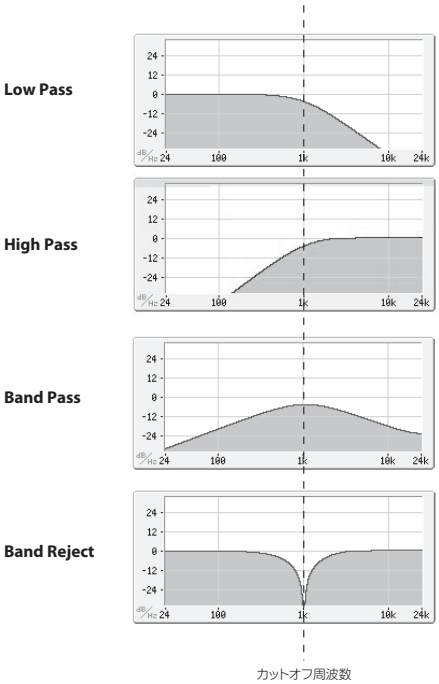
High Pass: カットオフ周波数よりも低域部分をカットするフィルターで、音が細くなります。

Band Pass: カットオフ周波数の周辺だけを残して、高域も低域もすべてカットします。このため、カットオフの設定とオシレーターのマルチサンプルによっては、大きく変化します。

レゾナンスが小さいとき、バンド・パス・フィルターで電話や古い蓄音機のようなサウンドを作ることができます。レゾナンスが大きいとき、帯域の狭い音色や鼻にかかったような音色になります。

Band Reject: このフィルターは真ん中がくぼんでいるので、ノッチ・フィルターとも呼ばれ、カットオフ周波数とその周囲だけをカットします。カットオフにLFOでモジュレーションをかけると、フェイザーのような効果が出ます。

フィルターのタイプとカットオフ周波数



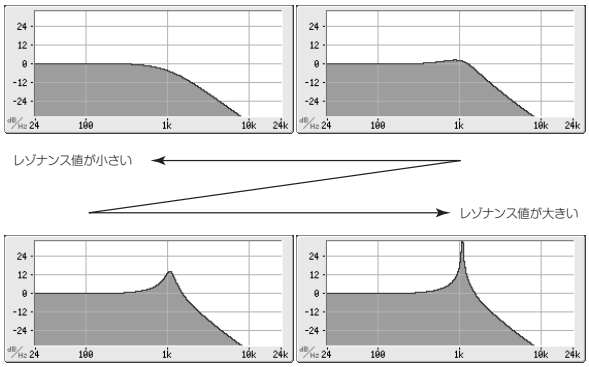
Resonance（レゾナンス）

レゾナンスは、下図のように、カットオフ周波数付近の周波数を強調します。

これを0に設定すると強調はされず、カットオフ以降の周波数はなだらかに減衰します。

中程度の設定では、レゾナンスはフィルターのティンバーを変え、鼻にかかったようなサウンド、あるいはより過激なサウンドになります。非常に高い設定では、レゾナンスは個別の口笛のように聞こえます。

レゾナンスをキーボード・ピッチに従って変化させるには、「Key Follower」(→PG p.31)を参照してください。



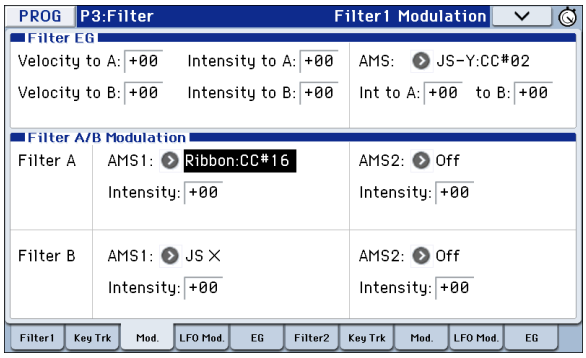
フィルターにモジュレーションをかける

フィルターのカットオフ周波数に、Filter EG、LFO、キーボード・トラッキング、本機コントローラー、MIDIコントローラーを使用してモジュレーションをかけることができます。これはサウンドの音質に豊かな変化を与える方法です。

Filter EG（フィルターEG）

フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させるにはFilter1/2 Modulationページで設定します。FIter EG自体の調整は、Filterページで設定してください。

Filter EGは、AMSを使用して、フィルター以外のプログラム・パラメーターへのモジュレーションにも使用できます。



"Intensity to A"と"Intensity to B"の設定は、(他のモジュレーションがかかる前に、)フィルター・フリケンシーA、Bにそれぞれかかるエンベロープ・ジェネレーターの基本的な量をコントロールします。

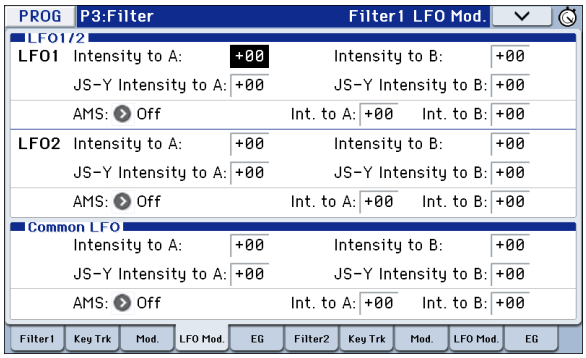
"Velocity to A"(ベロシティA)と"Velocity to B"(ベロシティB)の設定は、ベロシティによるEGモジュレーションのかかり具合を変化させます。

"AMS"の設定は、フィルターA、BへのFilter EGのかかり具合を変化させるAMSモジュレーション・ソースを選択します。選択したAMSソースは、FIlterA、Bそれぞれに対して個別にインテンシティを設定できます。

LFO Modulation（LFOモジュレーション）

フィルターのカットオフ周波数を周期的に変化させるにはFilter1/2 LFO Mod. ページで設定します。LFO自体の調整は、LFOページで設定してください。LFOでのフィルターのモジュレーションは、ビンテージなオート・ワウの効果を作り出します。

Filter1/2 LFO Mod.ページで各LFOの以下のパラメーターを設定します。



"Intensity to A"と"Intensity to B"はLFOが音質をどの程度変えるかを設定します。

"JS-Y Intensity to A"と"JS-Y Intensity to B"は、ジョイスティックを手前に倒したとき、あるいはCC#2を受信したときに、LFOによるワウ効果の深さを設定します。

"AMS"は、フィルターA、Bにかかるエンベロープ・ジェネレーターの量を変化させるモジュレーション・ソースを選択します。選択したAMSソースは、FIlterA、Bそれぞれに対して個別にLFOのインテンシティを設定できます。例えば、"AMS"をSW1: CC#80に設定していると、[SW1]をオンにすることでオート・ワウ・エフェクトがかかります。(→p.37)

Keyboard Track（キーボード・トラック）

ほとんどのアコースティック楽器は、ピッチが高くなるほど音色が明るくなります。このような効果をシンセサイザーで作るには、キーボード・トラックで高音域になるにしたがってローパス・フィルターのカットオフ周波数が高くなるように設定します。音程によらずに、一定になるよう設定することもできます。

KROMEのキーボード・トラックは、最大4カ所でレートを変化させることができますので、複雑な効果を作ることができます。例えば、以下のような設定ができます。

- 低音域から高音域へ弾いていくと、中音域ではカットオフ周波数が急激に上がり、そして続く高音域のオクターブではゆっくりと上がるか、またはまったく上がらない設定。
- 低音域へいくほどカットオフ周波数が上がるように設定。
- 特定のキーで急激にカットオフ周波数が変化するように設定し、スプリット効果を得る。

Key & Ramp（キーとランプ）

音域によって、キーボード・トラックによる効果のかかる度合いをRamp(傾き)で設定します。3つの指定キーで合計4つのRampを設定します。
「キーボード・トラックの仕組み：KeyとRamp」(→PG p.29)

アンプを調整する

Amp(アンプ)セクションは、音量やパン、ドライバー回路をコントロールします。

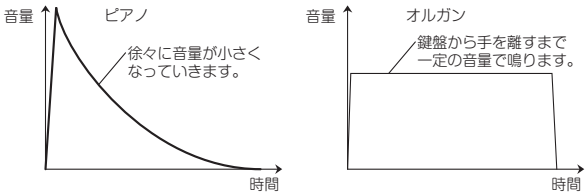
Amp EG、LFO1/2、キー・トラック、ベロシティ、および他のAMSソースを使って音量をコントロールします。

OSC1用のAmp 1と、OSC2用のAmp2があります。

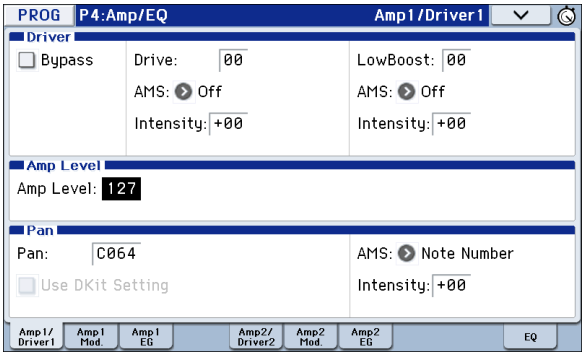
アンプとは？

楽器などの音には、それぞれ特有な音量の形があります。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



Pan



Pan(パン)

音声信号がオシレーター、フィルター、アンプを通った後のパン(ステレオの定位)を設定します。

通常は、これをC064に設定します。"Oscillator Mode"をDoubleにしてステレオ感を得たいときは、OSC1と2をそれぞれ左右にするために、Amp1/Driver1 ページとAmp2/Driver2 ページの"Pan"を、それぞれL001とR127に設定します。

Random(ランダム)は、発音するたびにパンの位置がランダムに変わり、面白い効果が得られます。

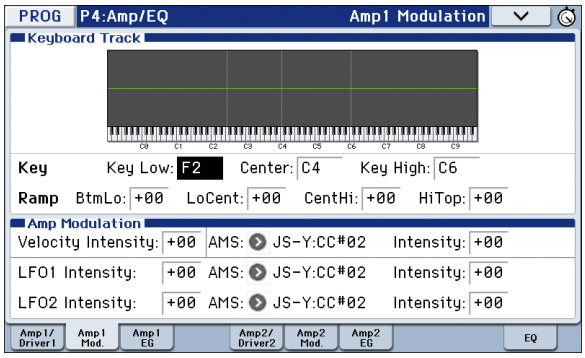
Pan – "Use DKit Setting"を使用する

"Oscillator Mode"がDrums または Double Drumsのときに有効です。

標準のプログラムと異なり、ドラムキットにはキーごとに異なるパンが設定されています。このパラメーターは、ドラムキットのパン設定を使うか、プログラムのパン設定を使うかを設定します。

これをチェックすると、プログラムはドラムキットでキーごとに設定したパン設定を使います。通常はチェックします。

アンプにモジュレーションをかける



Amp/EQページの"Amp Level"は基本となる音量レベルを設定します。これを以下のモジュレーション・ソースを使用して変化させます。

Keyboard Track(キーボード・トラック)

オシレーターの音量をキーボード・トラックでコントロールします。鍵盤上の高音域や低音域へ移るにしたがって音量を変化させることができます。
(→p.39「Keyboard Track(キーボード・トラック)」参照)

Amp Modulation(アンプ・モジュレーション)

ほとんどのプログラムで鍵盤を弱く弾いたときに音量が下がり、強く弾いたときに音量が上がります。これは、"Velocity Intensity"でコントロールします。

Amp Modulationパラメーターはこのコントロールに対する効果の深さを調整します。通常はAmp Modulationの値は＋の値に設定します。この数値を上げると、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO1/2

LFOによる音量変化(トレモロ効果)を設定します。

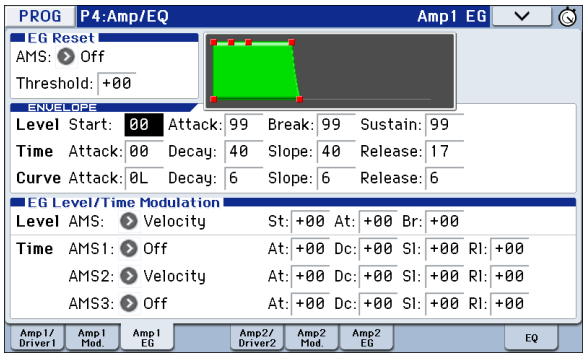
LFO で音量を変化させる値は、"LFO1 Intensity" と"LFO2 Intensity"で設定します。

"Intensity"(AMS Intensity)は、AMSモジュレーションによるトレモロ効果の深さと方向を設定します。

例えば、"AMS"(LFO1またはLFO2)をJS–Y:CC#02に設定すると、ジョイスティックを手前に倒したり、CC#2を受信したりしたときはトレモロ効果が得られます。

Amp EG(アンプEG)

Amp EGは、オシレーターの音量に時間による変化を与えます。



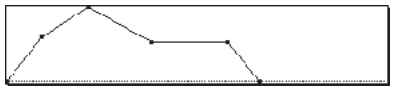
楽器などの音には、それぞれ特有な音量カーブ(Amp EG)があります。これは、その楽器を認識するために大変重要な部分といえます。

また、発想を変えて、ある楽器のAmp EGを他の楽器のAmp EGに使用すると、面白い独特なサウンドが得られます。例えば、ストリングスのAmp EGをオルガンのマルチサンプルに使用するなどです。

ピアノ

オルガン

ストリングス



Drive(ドライブ)

ドライバー回路は、低域ブーストをコントロールして独特のサチュレーション効果を作り出します。サウンドを微妙に太くしたり、極端なディストーションをかけたりなど、幅広い効果を作ることができます。エフェクト部のオーバードライブとは異なり、このドライバーはボイス(発音)ごとに個別に処理されるため、発音数や全体のレベルによらず一定の音色を得ることができます。

2つのおもなパラメーター、"Drive"と"Low Boost"が同時に作用して、ドライバー全体の効果を作ります。

"Drive"はサウンドにエッジ感を与え、"Low Boost"は低域をブーストするだけでなく、サウンド全体に質感を与えます。

多くの場合、"Drive"の値と共に"Low Boost"の値も合わせて大きくすると効果的です。

Note: "Drive"が0のときでも、ドライバーは音色に影響を与えます。完全に効果をなくすときは、ドライバーをバイパスしてください。

ロー・ブースト回路は、サウンドの質感をコントロールします。効果のかかる特定のEQ周波数は、"Drive"の設定で変化します。

値が大きいほど低域がブーストされ、"Drive"の効果も強まります。

コントローラーを設定する

[SW1], [SW2]の機能を設定する

[SW1]、[SW2]スイッチの機能を設定します。

[SW1]、[SW2]スイッチの機能は、1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。

[SW1]、[SW2]スイッチはスイッチの動作も設定でき、[SW1]、[SW2]スイッチを押すたびにオン／オフが切り替わるToggleと、[SW1]、[SW2]　スイッチを押している間だけオンになるMomentaryがあります。

それぞれの設定は以下のControllers Setupページの Panel Switch Assign で行います。

モード	ページ
プログラム	Prog P1: Basic/Controllers
コンビネーション	Combi P1: Controllers
ソング	Seq P1: Controllers

Note: プログラム、コンビネーションのライト時に、[SW1]、[SW2]スイッチのオン／オフの状態が保存されます。

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。
このとき通常、SW1 Mod.(CC#80)、SW2 Mod.(CC#81)を設定します。

[SW1]スイッチをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例をp.82に示していますので参照してください。

割り当て可能なパラメーターについてはPG p.366を参照してください。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください。(→p.116参照)

Realtime Controls USER 選択時のノブ[1]～[4]の機能を設定する

Realtime Controls USER選択時のノブ[1]～[4]の機能を設定します。

1プログラム、1コンビネーション、1ソングごとに設定します。またそれぞれの設定は、各Controllers Setupページの Realtime Controls Knob Assign で行います。設定するページについては「[SW1], [SW2]の機能を設定する」を参照してください。

Note: オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。
このとき通常、Knob Mod.1 (CC#17)、Knob Mod.2 (CC#19)、Knob Mod.3 (CC#20)、Knob Mod.4 (CC#21)を選択します。

ここでは、ノブ[1]でプログラムのフィルターとアンプのEGアタックをコントロールする設定手順を示します。

1. [PROG]スイッチを押して、Programモードに入ります。
2. P1: Basic/Controllers– Controllers Setupページを表示します。
   [PAGE]スイッチを押して、Page Selectを表示し、「P1 Basic/Controllers」を選びます。Controllersタブを押します。

3. Realtime Control Knob Assignの"USER [1]"のポップアップ・ボタンを押して、F/A Attack (CC#73)を選びます。
4. [SELECT]スイッチを押してUSERを選びます。(USER LED点灯)
5. ノブ[1]を操作するとフィルターとアンプのEGアタックがコントロールできます。

割り当て可能なパラメーターについてはPG p.367を参照してください。

Note: 電源オフ後も設定を残しておく場合は、設定を保存してください。(→p.116参照)

アルペジエーター機能を設定する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。また、リアルタイム・コントロールの[SELECT]でARP選択時のノブの操作によって音の長さや強さなどを変化させることが可能です。アルペジエーターについては、p.85を参照してください。

ドラムトラック機能を設定する

ドラムトラック機能は、KROMEのドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らすものです。ドラムトラックによるリズムに合わせて、プログラムを演奏することができます。

ドラム・プログラムやドラム・パターンに好みのものを選び、スタート方法等を設定することができます。

ドラムトラックについては、p.97を参照してください。

エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(→p.77)を参照してください。

プログラムを自動で Sequencer モードにインポートする

プログラムやコンビネーション設定を、[●] (REC)スイッチを押すだけで、自動的にソングへコピーし、レコーディング待機の状態まで設定してくれるオート・ソング・セットアップ機能が使用できます。あとは、SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押せばレコーディングを開始できます。

詳しくは「オート・ソング・セットアップ機能」(→p.59)を参照してください。

コンビネーションの演奏とエディット

KROMEのコンビネーションについて

コンビネーションは、複数(最大16)のプログラムをスプリットやレイヤー設定して組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑なサウンドを作り出すことができます。Combinationモードで演奏およびエディットします。

ここではCombinationモードでのパネル・スイッチの使い方や基本的なエディット方法などを説明します。

コンビネーションの演奏

コンビネーションの選択

コンビネーションの選択方法は次のとおりです。

- "Combination　Select"とバリュー・コントローラー等による選択
- Bank/Combination Selectメニューでの選択
- Category/Combination Selectメニューでの選択
- 検索(Find)
- 接続したフット・スイッチによる選択: p.18
- (外部MIDIシーケンサーやMIDIコントローラーからの)MIDIプログラム・チェンジを受信して選択

詳しくは以降をご覧ください。

"Combination Select"とバリュー・コントローラー等による選択

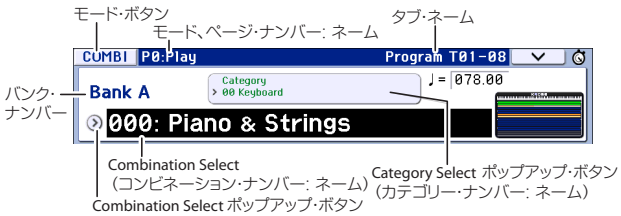
1. [COMBI]スイッチを押します。(LED点灯)

   (スイッチについては下図を参照してください。)

   またはモード・ボタンを使用します。(→p.9「モードの選択」参照)

   Combinationモードに入ります。
2. Combi P0: Play– Program T01–08ページを表示します。

   ディスプレイの上段で確認できます。



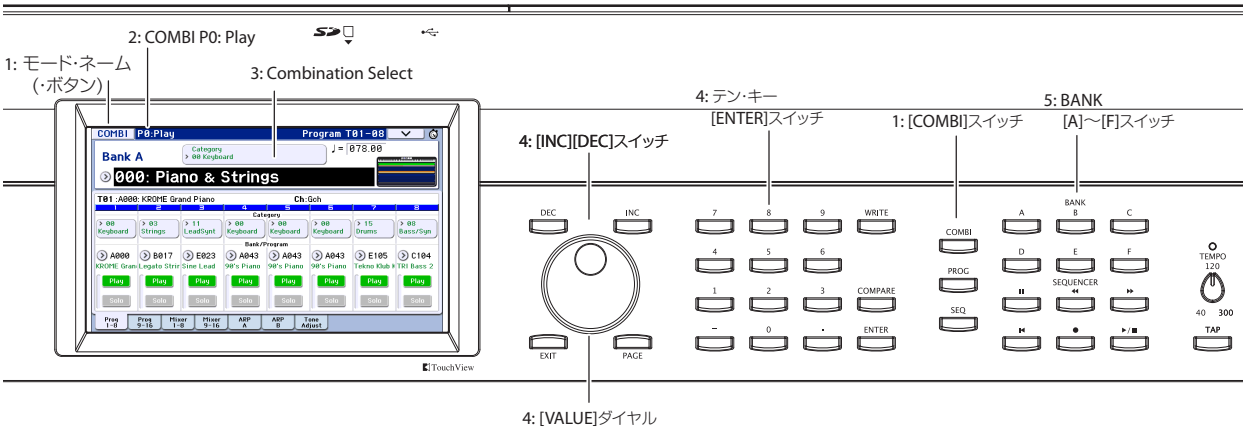
   異なるページが表示されている場合は、[EXIT]スイッチを数回押すと、Combi P0: Play– Program T01–08 ページの"Combination Select"が選ばれます。
3. "Combination Select"が選ばれていることを確認します。

   選ばれていない場合は、ディスプレイの"Combination Select"を押す、または[EXIT]スイッチを押して、表示を反転させます。
4. [VALUE]　ダイヤル等を操作して、演奏するコンビネーションを選びます。

   次のいずれかの方法で選択できます。
   - [INC] [DEC]スイッチを押します。
   - [VALUE]ダイヤルを回します。
   - テン・キー[0] ～ [9] でコンビネーション・ナンバーを入力して、[ENTER]スイッチで確定します。
5. BANK [A]～[D]スイッチを押して、バンクを切り替えます。

   バンクを切り替えると、そのスイッチが点灯し、選択したバンクがディスプレイ左上に表示されます。

   例えば、バンクBを選ぶ場合、BANK [B]スイッチを押します。[B]スイッチが点灯し、ディスプレイ左上にBank Bと表示されます。



音の確認

選択したコンビネーションは鍵盤を弾いて確認してください。

キーゾーン・プレビューでは、ティンバーのレイヤーやスプリット、アルペジエーターの使用状態などが確認できます。

- キーボード部には、鍵盤などによるグローバルMIDIチャンネルで受信した最後(一つ)のノート・オンを表示します。
- キーゾーン部では、鍵盤の位置で発音するティンバーを、各ティンバーの設定による数種類の色分けで表示します。

緑:鍵盤などによるグローバルMIDIチャンネルで発音するティンバーです。

黄:アルペジエーターがオンのときだけ発音するティンバーです。(→p.90参照)

橙:ドラムトラックがオンのときだけ発音するティンバーです。

青:ティンバー・チャンネルがグローバル・チャンネル以外に設定されているティンバーです。本体の鍵盤やアルペジエーター、ドラムトラックでは発音しませんが、外部からのMIDIノート・オンで発音します。

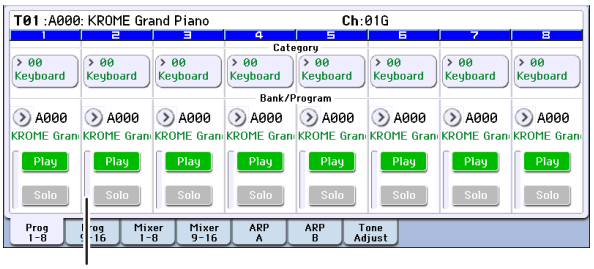
紫:外部音源を鳴らすためのティンバーです。本体は発音はしません。

なし:ティンバー・ステータスがオフになっているティンバーです。発音はしません。

ベロシティ・メーターにはノート・オン時のベロシティ値を表示します。

- 鍵盤、MIDI IN、アルペジエーター、ドラムトラック等による、ティンバー・チャンネルごとのノート・オン時のベロシティ値を表示します。(同時に複数のノート・オンを受信したときは、最高値のベロシティを表示します。)
- ノート・オン時のベロシティ値を表示するため、Volume スライダーの設定や、音声信号レベルの変化は、追従して表示しません。またキー・ゾーン、ベロシティ・ゾーン等の設定によって発音しないように設定されていてもメーターは反応します。

Play/Mute、Solo機能の設定によってプレイ状態のティンバーは濃い色で表示され、ミュート状態のティンバーは薄い色で表示されます。



ベロシティ・メーター

コンビネーション・バンクの概要

工場出荷時のKROMEには、384のプリロード・コンビネーションが収録されています。その他、自分で作ったサウンドやオプション・サウンド・ライブラリーなどを追加収録するために、128のコンビネーションを保存することができます。

コンビネーションは次表のように4つのバンクに分けて収録しています。

コンビネーション・バンク

Bank	Combi. No.	説　明
A, B, C	000...127	プリロード・コンビネーション
D	000...127	イニシャル・コンビネーション

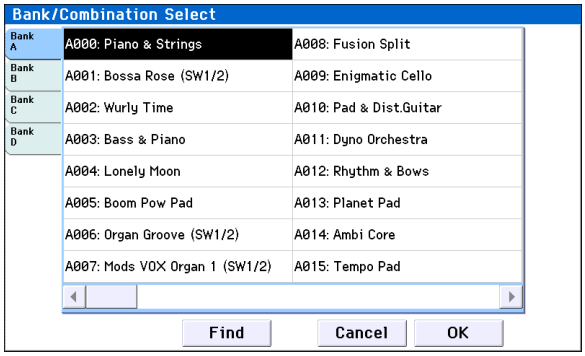
Bank/Combination Selectメニューでの選択

バンクごとのコンビネーション・メニューから、コンビネーションを選びます。

- Combination　Selectポップアップ・ボタンを押し、メニューを表示して選択します。

選択方法は、「Bank/Program Selectメニューでの選択」(→p.22)と同様です。そちらを参照してください。

Bank/Combination Select メニュー:



Category/Combination Selectメニューでの選択

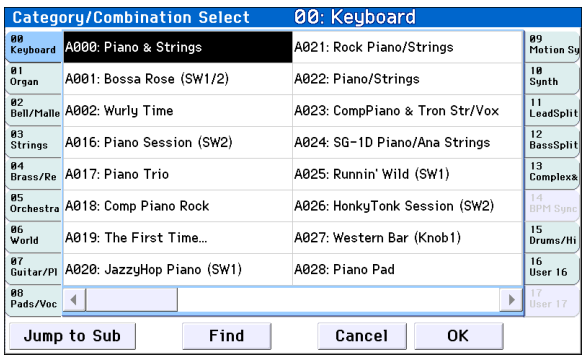
コンビネーションをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選ぶことができます。

工場出荷時は、コンビネーションは16のカテゴリーに分類され、それぞれのカテゴリーは、さらにサブ・カテゴリーに分類されています。

- Category　Selectポップアップ・ボタンを押して、メニューを表示して、選択します。

選択方法は、「Category/Program Selectメニューでの選択」(→p.23)と同様です。そちらを参照してください。

Category/Combination Select メニュー:



検索(Find)

名前の一部などからコンビネーションを検索することができます。

選択方法は、「検索(Find)」(→p.23)と同様です。そちらを参照してください。

コントローラーを使用してサウンドを変化させる

KROMEは、ジョイスティック、[SW1][SW2]スイッチ、リアルタイム・コントロールのノブといったサウンドを簡単に変化させる多様なコントローラーを装備しています。

詳しくは、「コントローラーの使用方法」(→p.24)を参照してください。

アルペジエーターや、ドラムトラック機能に合わせて演奏する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。また、[SELECT]をARPに設定したノブを操作することによって、音の長さや強さなどを変化させることが可能です。

アルペジエーターについては、p.85を参照してください。

ドラムトラック機能は、任意のティンバーに設定したKROMEの高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らします。ドラム・パターンに合わせて演奏したり、アルペジエーターによるフレーズとドラムトラック・パターンを同期させて、一緒に使用したりすることができます。

ドラムトラック機能については、p.97を参照してください。

コンビネーションの簡易エディット

KROME に収録されているすべてのコンビネーションはエディットすることができます。プリロード・コンビネーションを元にエディットしていくことも、初期化されたコンビネーションから作ることもできます。

コンビネーションには16個のティンバーがあり、各ティンバーにプログラムを割り当てて、音量やパン、プログラムが発音する鍵盤の範囲、エフェクトへのルーティングなどを設定することができます。デチューン・サウンドや、スプリットやレイヤーなど簡単な組み合わせから、オーケストラのような複雑な組み合わせも作ることができます。

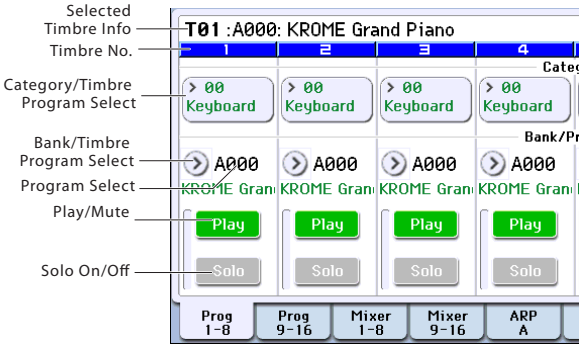
詳細なエディットが可能な各ページへ移らなくても、Combi P0: Playページだけでも効果的なエディットが可能です。また、フロント・パネルのコントロール・サーフェスのノブなどを使ってエディットすることもできます。

各ティンバーのプログラムを変更する

ティンバー1～16に割り当てられたプログラムを選び直すだけでも、コンビネーションのサウンドは大きく変化します。

1. Combi P0: Play– Program T01–08またはT09–16ページを表示します。

   このページには、ティンバー1～16にアサインされているプログラムと、それらのプレイ／ミュート、ソロ設定の情報が確認できます。



2. 次のいずれかの方法でティンバーのプログラムを選びます。

- “Program Select”を選び、テン・キー[0]～[9]で、プログラム・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押します。
- “Program Select”を選び、[VALUE]ダイヤル、または[INC] [DEC]スイッチを操作します。
- “Program Select”が選ばれているときは、BANK [A]～[F]スイッチで選択されているティンバーのプログラム・バンクを切り替えます。(“Program Select”が選ばれているときは、ティンバーに選択しているプログラム・バンクのBANKキーLEDが点灯します。)
- Bank/Timbre Program Selectメニューから、プログラムをバンク別に表示し、選びます。
- Category/Timbre Program Selectメニューから、プログラムをカテゴリー別に表示し、選びます。
- 接続した外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信します。(→PG p.378)

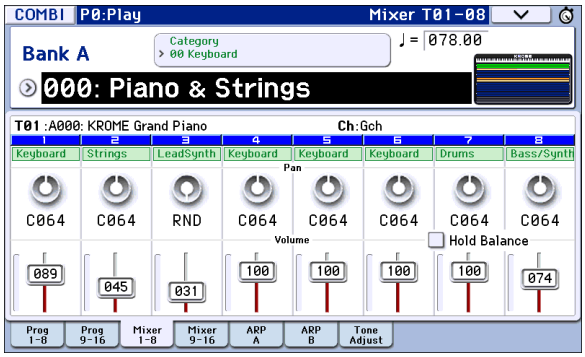
Note: MIDI プログラム・チェンジでの選択は、ティンバーのステータスが “INT” に設定されているものに限られます。

ミキサー・パラメーターを調整する

各ティンバーの音量を調節する

1. Combi P0: Play– Mixer T01–08ページを表示します。

   このページでは、ティンバー1～8のパン、ボリュームの確認、および設定ができます。



2. ディスプレイ上で、ティンバー1 のボリューム・スライダーを押して、上下にスライドさせて音量を調整します。

   スライダーの数値の部分を反転させて、[VALUE] ダイヤル、またはテン・キー等を使用して調整することもできます。

   “Hold Balance”をチェックした場合、いずれかのボリューム・スライダー(ボリューム値)の1つを動かすと、その他のティンバーのボリュームも同時に動きます。このときティンバー1～16のボリューム・バランスを保ちながら動きます。全体の音量を調節するときに便利です。

各ティンバーのパン(定位)を調節する

1. Combi P0: Play– Mixer T01–08ページを表示します。
2. ティンバー1 のパン・ノブを押して、左右にスライドさせてパンを調整します。

   ノブの数値を反転させて、[VALUE] ダイヤル、またはテン・キー等を使用して調整することもできます。

   ティンバーのパンはプログラムのパン設定と相互に作用します。値がC064とき、プログラムのパンの状態と同じになります。ティンバー・パンを調節すると、オシレーターごとのパン設定を維持しながら、音の定位が左右に移動します。L001で左端に、R127で右端に定位します。

フロント・パネルのノブを使用した簡易エディット

リアルタイム・コントロールによって、さまざまなエディットが可能です。

例えば、カットオフやレゾナンスを変化させることができます。また、エフェクトのかかり具合を変えたり、アルペジエーターによるフレーズを変化させることができます。(→p.25「リアルタイム・コントロール」参照)

エディットしたコンビネーションを保存する

コンビネーションをエディットしたら必要に応じて保存してください。保存しないまま他のコンビネーションを選んだり、電源をオフにするとエディットした内容は消えてしまいます。

1. [WRITE]スイッチを押します。
   Write Combination ダイアログが表示されます。保存先や名前を変更するときは適宜設定してください。(→p.117参照)
2. もう一度 [WRITE] スイッチを押すと保存(ライト)が実行されます。

詳細はp.115「プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

また、SDカード(市販)に、コンビネーションをPCGファイルで保存(セーブ)して管理をすることができます。(→p.118「SDカードへのセーブ(Media– Save)」参照)

コンビネーションをエディットする

プリロード・コンビネーション(バンクA～C)をエディットする、あるいは初期化されたコンビネーションをエディットすることによって、オリジナルのサウンドを作ることができます。これらのコンビネーションは、すべてのバンクに保存(ライト)することができます。

Note: Program モードでエディット途中のプログラムがコンビネーションで使用されているときは、そのプログラムはエディットされているサウンドで発音します。

エディット・ページの概要

Combi P0: Playページは、コンビネーションを選択して演奏します。また、フロント・パネルのノブやトーン・アジャスト機能を使用してクイック・エディットをしたり、アルペジエーターやドラムトラック機能の設定を調整したりします。他のページでは、サウンドをより詳細にエディットすることができます。

各モードとページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(→p.9)を参照してください。

エディット手順のアドバイス

まず、P0: Play– Program T01–08、T09–16ページで各ティンバーのプログラムを選択し、次にP4: Zone/Delay– Keyboard Zonesページで各プログラムが発音する範囲(レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど)を設定します。その後、それぞれのティンバーの音量を調整し、その他のティンバー・パラメーターを設定します。

サウンドを仕上げるには、インサート・エフェクト(P8: Routing/IFXページ)、マスターとトータル・エフェクト(P9: MFX/TFX/LFOページ)を設定します。エフェクトは、Programモードでの設定は使用されません。コンビネーションで独自に設定します。

さらに、アルペジエーター、ドラムトラック機能の設定(P7: ART/DTページ)やコントロール設定(P1: Controllersページ)をします。

ティンバーをソロにする

Combi P0: Program T01–08、T09–16ページのソロ機能で、ティンバーごとのサウンドを簡単に聞くことができます。(→PG p.76「Solo On/Off」参照)

エディット前のサウンドと比較する

コンペア機能

コンペア機能は、エディットしているコンビネーションのサウンドと、エディット前の(保存されている)サウンドを比較するときに使用します。(→p.10「コンペア機能」参照)

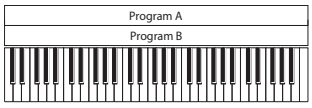
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。

ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせて設定します。

Layer(レイヤー)

レイヤーでは、ノートを演奏すると、2つ以上のプログラムが同時に発音します。

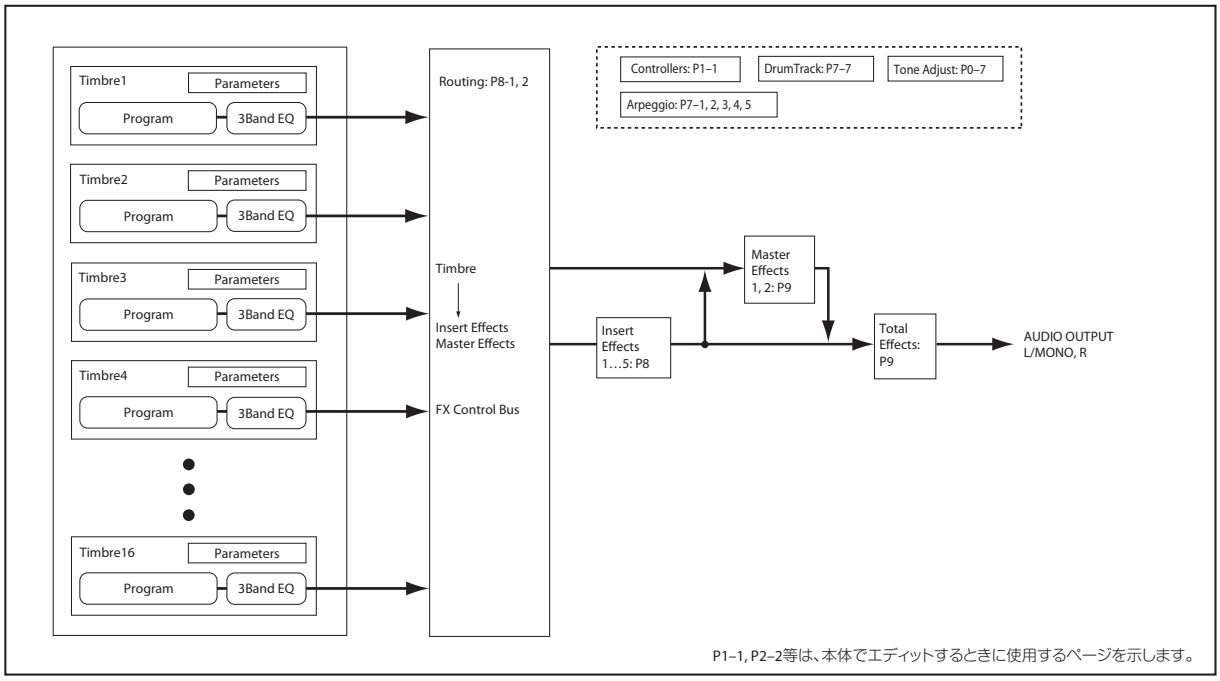


Layer(レイヤー):
複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

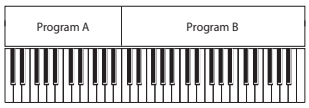
Split(スプリット)

スプリットでは、異なる鍵盤領域で異なるプログラムを発音します。

コンビネーションの構造と関連ページ



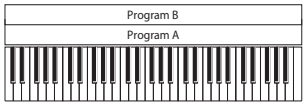
P1–1, P2–2等は、本体でエディットするときに使用するページを示します。



Split (スプリット):
音域(鍵盤の位置)によって、
異なるプログラムを弾きわけます。

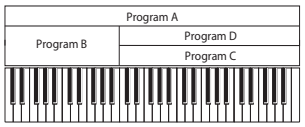
Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ)

ベロシティ・スイッチは、ベロシティ(ノートを弾いた強さ)で発音するプログラムが変わります。



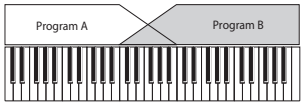
Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ):
キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

KROMEでは、最大16ティンバーのそれぞれに異なるプログラムを割り当てることができ、上記の方法を組み合わせてさらに複雑な設定をすることができます。



組み合わせ例 :
BとC,Dは、スプリット設定。
ロー・キーでは、AとBのレイヤー。
ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

さらに、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンのスロープを設定して、音量が徐々に減少するようにすることもできます。これにより、スプリットをキーボード・クロスフェードにしたり、ベロシティ・スイッチをベロシティ・クロスフェードにしたりできます。

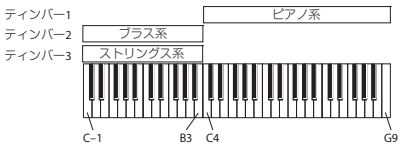


Keyboard X-Fade
(キーボード・クロスフェード):
低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

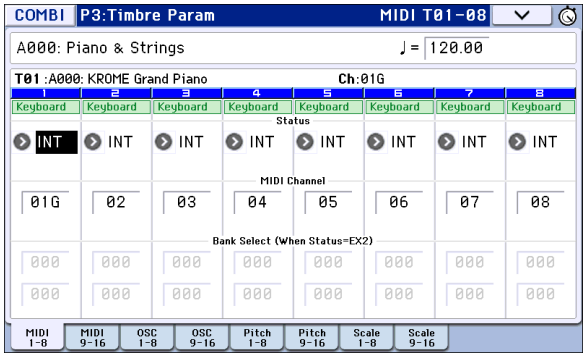
キー・スプリットとレイヤーを設定する

スプリット&レイヤー

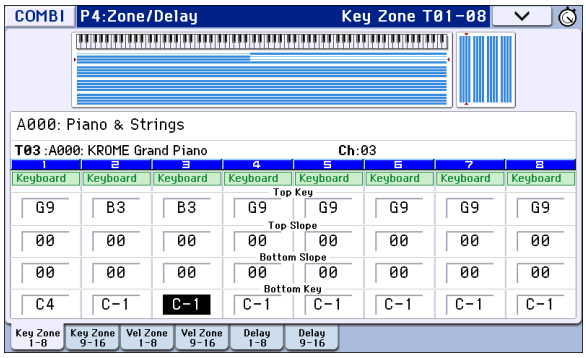
下図のようなスプリットとレイヤーを組み合わせたコンビネーションを作ってみましょう。



1. Combi P0: Play– Program T01–08ページを表示します。
2. ティンバー1にピアノ系のプログラムを、ティンバー2にブラス系のプログラムを、そしてティンバー3にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P3: Timbre Parameters– MIDI T01–08ページを表示します。
4. ティンバー1～3の"Status"をINTに、"MIDI　Channel"をGch(Globalチャンネル)に設定します。



5. P4: Zone/Delay– Key Z T01–08ページを表示します。
6. ティンバー1の"Top Key"をG9に、"Bottom Key"をC4に設定します。



ノート値は、ディスプレイ上のパラメーターを押しながら鍵盤を押すことによっても入力することができます。

7. ティンバー2とティンバー3の"Top　Key"をB3に、"Bottom Key"をC–1に設定します。

キー・ゾーン・スロープ

サウンドが急激に変化するハード・スプリットの他に、Slope(スロープ)パラメーターを使用して、サウンドが徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

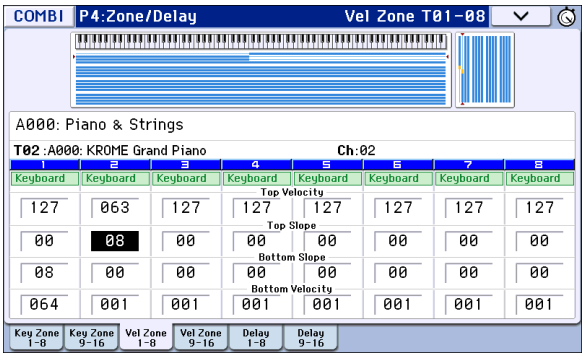
上の例を元に変更を加えます。

1. ティンバー1の"Bottom　Key"をG3に、ティンバー2の"Top Key"をG4に設定して、2つのティンバーが重なり合うようにします。
2. ティンバー1の"Bottom　Slope"を12に、ティンバー2の"Top Slope"を12に設定します。
   サウンドが急激に切り替らず、徐々に変わっていきます。

ベロシティ・スイッチを設定する

次に、下図のような、シンプルなベロシティ・スイッチのコンビネーションを作ってみましょう。

1. Combi P0: Play– Program T01–08ページを表示します。
2. ティンバー1にブラス系のプログラムを、ティンバー2にストリングス系のプログラムを選択します。
3. P3: Timbre Parameters– MIDI T01–08ページを表示します。
4. ティンバー1、2の"Status"をINTに、"MIDI Channel"をGch(グローバルMIDIチャンネル)に設定します。
5. P4: Zone/Delay– Vel Z T01–08ページを表示します。
6. ティンバー1の"Top Velocity"を127に、"Bottom Velocity"を64に設定します。
   ベロシティ値は、ディスプレイ上のパラメーターを押しながら鍵盤を弾くことによっても入力することができます。



7. ティンバー2の“Top Velocity”を63に、“Bottom Velocity”を1に設定します。

ベロシティ・ゾーン・スロープ

上述のキー・ゾーン・スロープと同様に、ハード・スイッチではなく、ベロシティ・レンジでサウンドを徐々にフェード・イン、フェード・アウトするように設定できます。

上の例を元に変更を加えます。

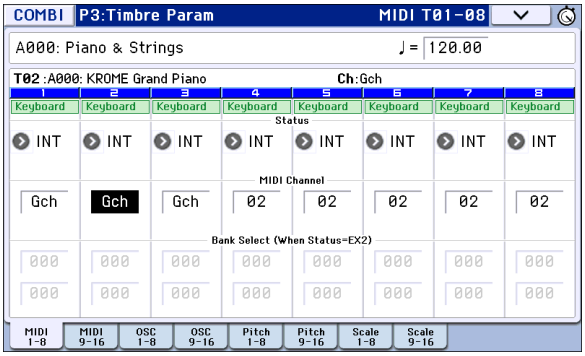
1. 2 つのティンバーのベロシティ・ゾーンを部分的に重なるように設定します。
2. “Top Slope”と“Bottom Slope”を設定して、ベロシティ値が63と64の間でサウンドが急激に変わるのではなく、徐々に変わるように設定します。

MIDI 設定

Timbre Parameters– MIDIページ

Status(ステータス)

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、INTにします。使用しないティンバーはOffにします。Off、EXT、EX2にすると発音しません。EXT、EX2にすると、MIDIで接続した外部音源をコントロールできます。



詳しくは、「Status」(→PG p.85参照)を参照してください。

バンク・セレクト(ステータス＝EX2時)

“Status”をEX2に設定すると、“Bank Select MSB / LSB”のLSB値とMSB値が有効になり、ここで設定したバンク・ナンバーをMIDIで送信します。

MIDIチャンネル

本機鍵盤の演奏情報は、常にグローバルMIDIチャンネルで送信されます。そのため、本機鍵盤の演奏によって発音させたいティンバーのMIDIチャンネルは、すべてグローバルMIDIチャンネルと一致させる必要があります。

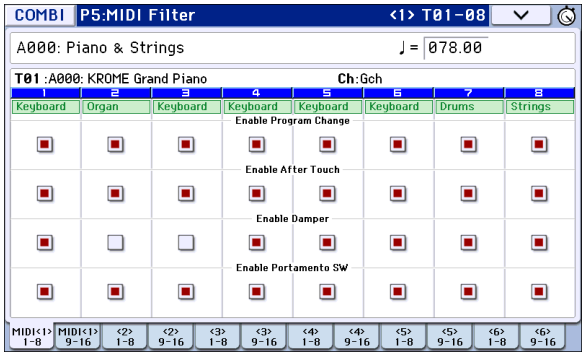
グローバルMIDIチャンネルとおなじチャンネル番号に設定するか、"Gch"を選択すると、鍵盤演奏によって発音できます。

通常、Gchに設定します。Gchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルを変更しても、ティンバーのMIDI チャンネルが常にグローバルMIDIチャンネルに一致します。

プリロード・コンビネーションでは、アルペジエーターが割り当てられているティンバーのMIDIチャンネルがGchでない場合があります。これらのティンバーはアルペジエーターがオンのときのみ発音します。(アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するときに有益な方法です。)
詳しくは、「コンビネーションとソングでの アルペジエーターの設定」(→p.89)を参照してください。特にアルペジエーターA/Bの割り当て、ステータス、MIDIチャンネルの関係に留意ください。

MIDIフィルター設定

それぞれのMIDIフィルター項目で、対応するMIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。チェックをつけると送受信します。



例えば、ベース／ピアノのスプリットを作るために、ティンバー1にベースのプログラムを、ティンバー2にピアノのプログラムを選択します。以下の設定をするとダンパー・ペダルの効果がティンバー2のピアノ・サウンドだけにかかるようになります。

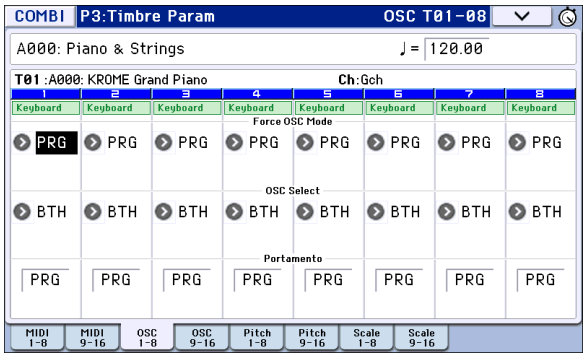
1. P5: MIDI Filter <1> T01–08ページを表示します。
2. ティンバー1の“Enable Damper”のチェックボックスのチェックをはずします。
3. ティンバー2の“Enable Damper”のチェックボックスにチェックをつけます。

なお、各項目はそれぞれのMIDIメッセージを送受信するかしないかを設定するだけであるため、それらの機能や効果そのものをオフにするわけではありません。例えば、ポルタメントがオンになっているプログラムを設定してあるティンバーで、"Enable Portamento SW"のチェックを外しても、ポルタメント効果がオフになるわけではなく、ポルタメントのオン/オフを、SW1/2やフット・スイッチ、MIDI信号などによって切り替える操作のみが無効になります。

プログラムをコンビネーションに合わせて変更する

特定のコンビネーションの中で、他のプログラムとのバランスをとったり、特定の音響効果を作ったりするために、プログラムにさまざまな変更をすることができます。これらの変更は、本体に保存されているプログラムに影響したり、他のコンビネーションでプログラムのサウンドが変わったりすることはありません。(→PG p.85参照)

Timbre Parameters– OSC



Force OSC Mode

ティンバーのモノフォニック/ポリフォニックを設定します。プログラムの設定をそのまま使用してオリジナルのサウンドで発音させるには、PRGに設定します。強制的にモノフォニックとして発音させるときは、MN(Mono)、またはLGT(Legato)に設定します。反対に、モノフォニックのプログラムをポリフォニックで発音させるときは、Polyに設定します。

通常は、これをPRGに設定します。

詳しくは、PG p.86「Force OSC Mode」を参照してください。

OSC Select

ティンバーが、"Oscillator Mode" で Double、もしくは Double Drumsのプログラムを使用している場合に、OSC1またはOSC2のみを発音させることができます。OSC1のみを発音させるにはOS1を設定します。反対にOSC2のみを発音させるにはOS2を設定します。プログラムの設定をそのまま使用してオリジナルのサウンドで発音させるには、BTH (Both)に設定します。

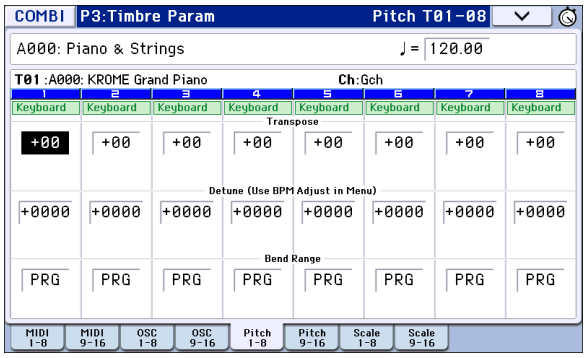
通常は、これをBTH(Both)設定します。プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

Portamento(ポルタメント)

ティンバーのポルタメント・オン/オフや、ポルタメント・タイムを設定します。プログラムの設定をそのまま使用してオリジナルのサウンドで発音させるには、PRGに設定します。強制的にポルタメントをオンにしたいときやポルタメント・タイムを変更したいときは、001～127に設定します。ポルタメントは個々で設定したポルタメント・タイムでかかります。

通常は、これをPRGに設定します。

Timbre Parameters– Pitch



Transpose(トランスポーズ)、Detune(デチューン)、BPM Adjust、(BPM調整)

これらのパラメーターはティンバーのピッチを調整します。

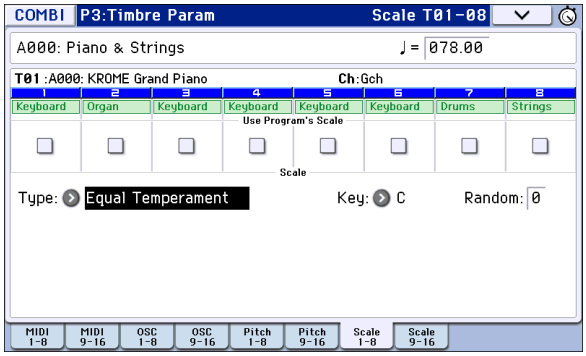
- レイヤー・タイプのコンビネーションでは、2つ以上のティンバーを同じプログラムに設定し、"Transpose"を使用してそれぞれのピッチを1オクターブずらしたり、あるいは"Detune"を使用して2つのピッチを少しずらしたりして、より豊かなサウンドを作ります。
- スプリット・タイプのコンビネーションでは、それぞれのキー・ゾーンに指定されたプログラムのピッチを、"Transpose"を使用してシフト(半音単位で)することができます。

Note:　ドラム・プログラムの発音ピッチを変更するときは、"Detune" を使用します。"Transpose" の設定を変更すると、ノートとドラム・サウンドの配置がズレます。

Use Program's Scale, Scale(ユーザー・プログラム・スケール、スケール)

各ティンバーのスケールを選択します。

"Use Program's Scale"にチェックをつけると、プログラムで選択したスケールが使用されます。ここにチェックが入っていないティンバーは、「Scale」で選択したスケールが使用されます。

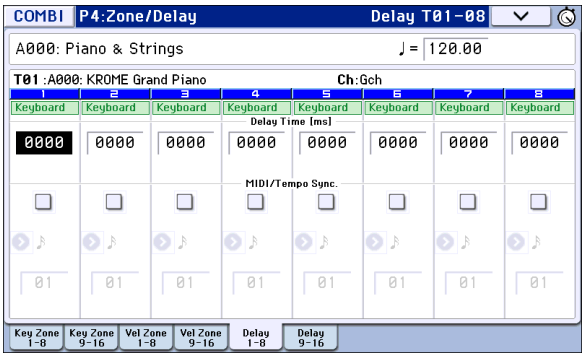


Delay(ディレイ)

ティンバーがノート・オンから、遅れて発音するまでの時間(ディレイ・タイム)を設定します。

それぞれのティンバーには、ms(1/1000秒)またはテンポと同期させた値で、ディレイ・タイムを設定することができます。

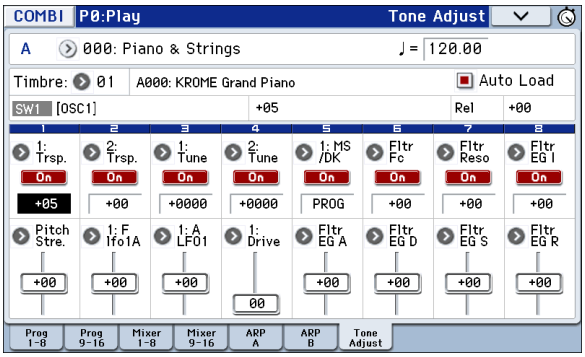
"Delay"をKey Off(キー・オフ)に設定したときは、ティンバーはノート・オフで発音します。



トーン・アジャストでプログラムをエディットする

トーン・アジャスト機能を使用して、ティンバーのプログラムに詳細なエディットができます。これらのエディットは、オリジナルのプログラムや、他のコンビネーションで使用しているプログラムのサウンドに影響しません。

P0: Play– Tone Adjustページの"Timbre"でティンバーを選択します。そして、調整するパラメーターを選択し、バリュー・コントローラーで音を調整します。



アルペジエーター機能を設定する

アルペジエーターは、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、分散和音を展開したり、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど、多彩なフレーズやパターンを自動的に演奏する機能です。また、リアルタイム・コントロールの[SELECT]スイッチがARPに設定時は、ノブの操作によって音の長さや強さなどを変化させることが可能です。

アルペジエーターについては、p.85を参照してください。

ドラムトラック機能を設定する

KROMEの高品位ドラム・プログラムを豊富なドラム・パターンで鳴らしながら、コンビネーションを演奏することができます。

ドラムトラック・パターンに合わせて、フレーズを探ったりすることができます。

ドラムトラック機能については、p.97を参照してください。

エフェクト

エフェクトについては、「エフェクトの設定」(→p.77)を参照してください。

コンビネーションを自動でSequencer モードにインポートする

オート・ソング・セットアップ(Auto Song Setup)機能は、自動的に現在のプログラムやコンビネーションの設定をソングにコピーして反映させて、レコーディング待機の状態に設定するものです。

詳しくは「オート・ソング・セットアップ機能」(→p.59)を参照してください。

ソングの制作

Sequencer モード概要

KROME のシーケンサー機能について

KROMEのシーケンサーは、アルペジエーター、RPPR、高性能エフェクト、コントローラーなどのKROMEの多彩な機能を融合して、曲作りやライブ・パフォーマンスなど、さまざまな場面で活用することができます。

このシーケンサーは、最大128ソング、210,000 MIDIイベントを記録できる16トラックMIDIシーケンサーです。内部音源以外に外部音源も使用してMIDIデータのレコーディングとプレイバックが行えます。

電源を切ると、Sequencer　モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターン、キュー・リストなどの各データは消えます。必要なデータは電源をオフする前にSDカードや、データ・ファイラーなど（MIDIデータ・ダンプを使用）にセーブしてください。

またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトやアルペジエーター等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド"Save Template Song"でライトしてください。

電源を入れた直後はソングの各データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめSDカードからデータをロードしたり、データ・ファイラーなどからデータを受信してください。（→p.118、PG p.238）

Sequencer モードの構成

Sequencerモードは次のような構成を持ちます。

ソング（Song）

ソングは、トラック1～16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、アルペジエーター、ドラムトラック機能、エフェクト、RPPRのパラメーター、100のユーザー・パターンで構成されています。

このソングを本機では最大128作成できます。

トラック1～16は、曲の先頭に設定されている各トラックのプログラムやパン、ボリュームなどの「設定パラメーター」と、「演奏データ」で構成されています。マスター・トラックは「テンポ、拍子データ」で構成されています。（→PG p.114「設定パラメーター／演奏データ」参照）

ソングのレコーディングとエディット

ソングでのレコーディングはトラックが対象になります。

トラック1～16へのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングすることができます。リアルタイム・レコーディングでは6種類のレコーディング・モードから選択します。

トラック1～16のエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、ピッチ・ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイト・コントロール・データなどのエディットが行えます。

パターン（Pattern）

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

プリセット・パターン:　ドラムスなどに最適なパターンが、本機メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからでも使用することができます。

ユーザー・パターン:　1ソングについて最大100パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときは、メニュー・コマンド"Copy Pattern"、"Copy From Song"などでコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。

1つのパターンは1トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。

これらのパターンは、MIDIトラックに配置（メニュー・コマンド"Put to Track"）やコピー（メニュー・コマンド"Copy to Track"）をしてMIDIトラックで使用します。またはソングのRPPR機能で使用します（→p.71）。

パターンのレコーディングとエディット

パターンのレコーディングは、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1種類（ループ）のレコーディング・タイプのみ選択できます。

パターンのエディットは、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットが行えます。

また、メニュー・コマンド"Get From Track"で、MIDIトラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、メニュー・コマンド"Put to Track"、"Copy to Track"でパターンの演奏データをMIDIトラックに配置、コピーすることができます。

Sequencerモードのパターンとドラムトラック・パターンとの関連性

プログラムやコンビネーションで使用するドラムトラック機能のパターンは、Sequencerモードのパターンと次の関連性があります。

プリセット・パターンは、ドラムトラック機能でも使用できる共通のライブラリーです。

ユーザー・パターンは、ドラムトラック機能で直接使用することはできませんが、ユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートすることによって、プログラムやコンビネーションで使用できます。コンバートすると、本体メモリーに記憶され、電源オフにしてもデータは消えません。

キュー・リスト (Cue List)

キュー・リストは、複数のソングを連続して再生するものです。本機は20個のキュー・リストが作成できます。1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげ、各ソングの繰り返す回数を指定することができます。

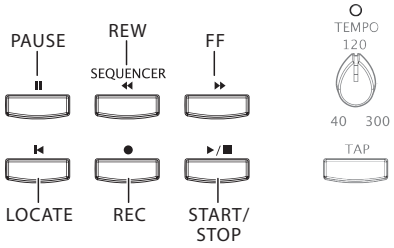
また、メニュー・コマンド"Convert to Song"で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。バッキングをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

トランスポート・コントロール

シーケンサーのプレイバックやレコーディング、早送りや早戻しなどをコントロールします。

フロント・パネルの各スイッチ

フロント・パネルのSEQUENCERの各スイッチでシーケンサーのレコーディングやプレイバックをコントロールします。



[▮▮] (PAUSE)スイッチ

ソングのプレイバックを一時停止します。一時停止すると、スイッチのLEDは点灯します。もう一度押すと一時停止は解除され、ソングのプレイバックを再開し、LEDは消灯します。

[◀◀] (<<REW)スイッチ

ソングのプレイバックまたは一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早戻しします。押し続けると、LEDが点灯し、プレイバックしながら早戻しします(レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

Note: 早戻し、早送りのスピードはメニュー・コマンド "FF/REW Speed" で設定します。

[▶▶] (FF>>)スイッチ

ソングのプレイバックまたは一時停止中に、このスイッチを押すとソングを早送りします。押し続けると、LEDが点灯し、プレイバックしながら早送りします(レコーディング中およびソングが停止中は動作しません)。

[▮◀] (LOCATE)スイッチ

[▮◀] (LOCATE)スイッチを押すことで、設定したロケーションへ移動することができます。初期設定では001:01.000へ移動します。

移動するロケーションを変更するには、メニュー・コマンド"Set Location" で設定します。[ENTER] スイッチを押しながら[▮◀] (LOCATE)スイッチを押すことでプレイバック中でもロケーションを設定できます。

[▶ / ■] (START/STOP)スイッチ

レコーディング／プレイバックをスタート／ストップします。

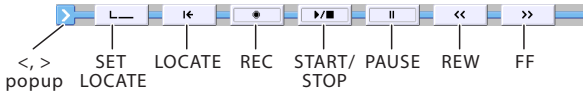
[●] (REC)スイッチ

レコーディング待機状態になります。レコーディング待機(LED点灯状態)にして、SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押すとレコーディングが始まります。(→p.60「MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング」参照)

ディスプレイ上の各ボタン(トランスポート・バー)

ディスプレイの下段のトランスポート・ボタンでも、フロントパネルのSEQUENCERの各スイッチ同様に、シーケンサーのレコーディングやプレイバックをコントロールすることができます。

トランスポート・ボタンはディスプレイ右下の<ボタンを押して左側にドラッグすると開きます。閉じるときは>ボタンを押して右側にドラッグします。



プレイバック（再生）する

プレイバックの方法

シーケンサーのソング・データをプレイバックするためには、まず、レコーディングするか、ソング・データを本体にロードまたはダンプします。

まずは、デモ・ソングをロードして、プレイバックしてください。ロード方法は、「デモ・ソングを聴く」(→QS p.22)を参照してください。

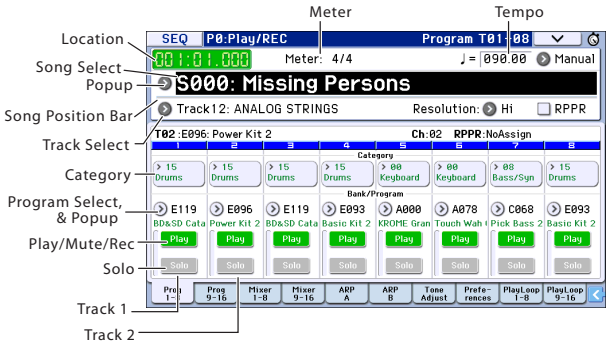
1. [●] (REC)スイッチを押します。またはモード・ボタンを使って、Sequencerモードに入ります。

   P0: Play/REC– Program T01–08またはT09–16ページを表示します。表示されていない場合は、[EXIT]スイッチを3回程押します。

2. プレイバックするソングを"Song Select"で選びます。

   Song Select Popupボタンを押すと、リストから選択できます。なお、空欄のリストを選ぶと新規ソングが作成されます。

   また、ソングは[INC] [DEC]スイッチや[VALUE]ダイヤルを操作して選択することができます。ただし、ソングが1つしかない場合はこれらのコントローラーで選択することはできません。



3. SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。またはトランスポート・バーを引き出し、START/STOPボタンを押します。以降のトランスポート・コントロールはスイッチでの操作例です。同様にトランスポート・ボタンでも操作することができます。

   手順2で選んだソングの演奏が始まります。

   Note: P10:Pattern/RPPR 以外のページで [▶ / ■] (START/STOP) スイッチを押すとソングの演奏が始まります。P10: Pattern/RPPR では選択中のパターンの演奏が始まります。(P11: Cue List ではキュー・リストの各ソングが演奏されます。)

4. プレイバック中に[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押すと演奏が停止します。

   もう1度[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。

   [▌◀] (LOCATE)、[▌▌] (PAUSE)、[◀◀] (<<REW)、[▶▶] (FF>>)スイッチについての機能はp.54をご覧ください。

   早戻し、早送りのスピードはメニュー・コマンド"FF/REW Speed"で設定します。

各トラックの音量、ミュート、ソロを設定する

SEQ P0: Play/REC Prog T01–08、T09–16、Mixer T01–08、T09–16ページで、各トラックの音量、ミュート、ソロを設定できます。

任意のトラックを消音する／任意のトラックだけを聞く（ミュート／ソロ機能）

本機にはトラック1～16の任意のトラックを消音するミュート機能と、ソロで出力するソロ機能があります。意図的にトラックの音をミュートしたり、ソロにしてプレイバックしたり、すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけを聞きながら新しいトラックをレコーディングするなどの使い方ができます。ミュートとソロ機能の効果を確認してください。

1. プレイバックするソングを"Song Select"で選びます。
2. SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。
3. トラック1の"Play/Rec/Mute"を押します。

   表示が「Play」から「Mute」に変わり、トラック1の演奏が聞こえなくなります。このように任意のトラックを一時的に消音することができます。

   トラック2の"Play/Rec/Mute"を押します。表示が変わり、トラック2の演奏もミュートされます。ミュートを止めるには、"Play/Rec/Mute"を再度押します。

4. トラック1の"Solo On/Off"を押します。

   「Solo」がハイライトで表示され、今度はトラック1の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることができます。

   ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。

   トラック2の"Solo On/Off"を押します。

   表示が変わり、トラック1と2の演奏が聞こえます。MIDIトラック3～16の音は聞こえません。

5. ソロ・オンをオフにするには再度"Solo On/Off"を押します。MIDIトラック1と2の"Solo On/Off"をそれぞれ押してください。

   表示が変わり、トラック1と2の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、"Play/Rec/Mute"の設定で再生されます。

ソロの設定は、ソングのセーブ時に記録されません。

Exclusive Solo

Exclusive Soloは、前述のソロ機能によってソロ演奏させるトラックを常に1つに制限する機能です。Exclusive Soloをオンにすると、最後にソロ・オンされたトラックのみが演奏され、その他のトラックは常に消音します。

メニュー・コマンド"Exclusive Solo"でこの動作を切り替えます。

Exclusive Soloオフ: 複数トラックがソロ・オンの対象となります。Solo On/Offボタンを押すたびに設定が切り替わります。

Exclusive Soloオン: Solo On/Offボタンを押すとそのトラックのみがソロ・オンとなります。

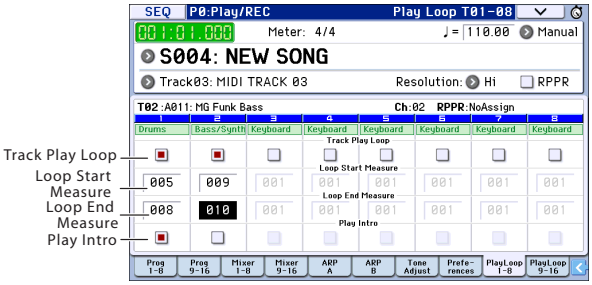
Tips: [ENTER]スイッチを押しながらテン・キー[1]を押すことによって、Exclusive Soloオン／オフを切り替えることができます。

ループ・プレイバック

ソングのプレイバック／レコーディング時に、プレイバック中のMIDIトラックを個別にループさせることができます。

P0–2: Play Loop– T01–08、T09–16ページでループさせるMIDIトラックの"Track Play Loop"をチェックし、繰り返しプレイバックさせる小節の最初と最後を、"Loop Start Measure"と"Loop End Measure"で設定します。

"Play Intro"をチェックすると、イントロ部分をプレイバックさせてから、設定した小節間を繰り返しプレイバックします。



上図の設定例では、最初の小節からプレイバックした場合、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

"Play Intro"をチェックしない場合は、次のように、設定区間を繰り返します。

小節	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
トラック 1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
トラック 2	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

レコーディング

レコーディング準備

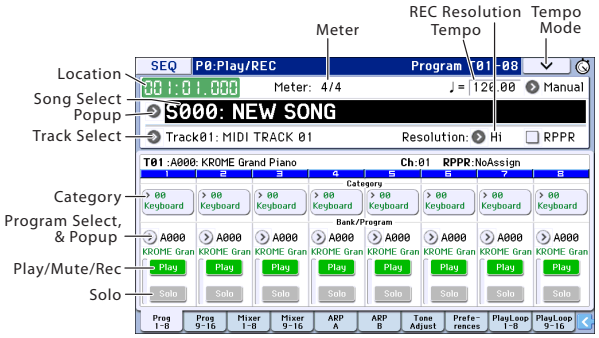
レコーディングする前に Global モードでメモリー・プロテクトがはずれていることを確認してください。
(→p.110「メモリーにプロテクトをかける」参照)

新規ソングを作成する

空のソングを選び、そこにレコーディングします。

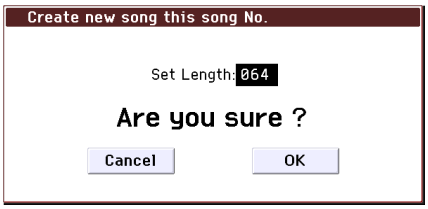
1. [SEQ]　スイッチを押します。またはモード・ボタンを使って、Sequencerモードに入ります。
2. "Song Select"を選びます(P0: Play/REC– Program T01–08 ページ等)。

   Song Select Popupボタンを押すと、リストから選択できます。



3. 新規に作成するソング・ナンバーをテン・キーで入力し、[ENTER]スイッチを押します(例えば[1]スイッチ、[ENTER]スイッチ)。ダイアログが表示されます。

   Song Select Popupボタンを押して、Song No.ダイアログを表示した場合は、ソング・ナンバーを押して、ダイアログを表示します。



4. "Set Length"で小節数を入力してOKボタンを押します。

   小節数は後からでも変更できます。(→PG p.188「Set Song Length」参照)

5. OKボタンを押すとソングが作成されます。

Tips: OKボタンの替わりに、[ENTER]スイッチを使用できます。

トラック設定

新規ソングをレコーディングするために、MIDIトラックへのプログラムの割り当てや、ボリュームなどの各設定を行う手順を説明します。

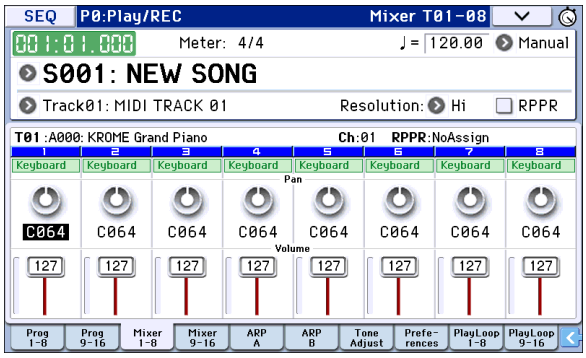
1. 各MIDIトラックにプログラムを割り当てます。

   "Program Select"で各トラックにプログラムを割り当てます。コンビネーションでティンバーにプログラムを割り当てる方法と同様です。(→p.46参照)

   また、コンビネーションやプログラムの設定をコピーできます。(→PG p.178、p.179参照)

2. プログラムを割り当てるときは、"Track Select"で割り当てるトラックを選び、音を確認してください。
3. 各MIDIトラックのパンとボリュームを設定します。

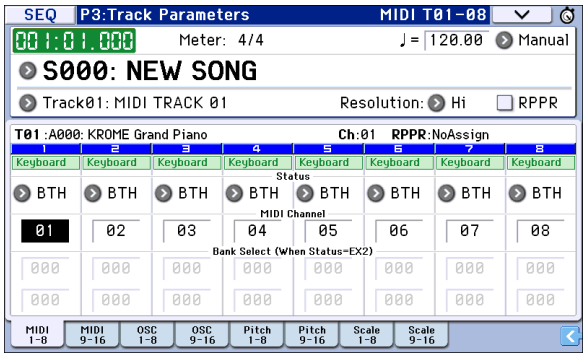
   Mixer 1–8 タブ(またはMixer 9–16 タブ)を押して、Mixer T01–08ページ(Mixer T09–16ページ)を表示します。



- "Pan" で各トラックのパンを、"Volume" で各トラックの音量を設定します。

4. 各MIDIトラックで発音させる音源とMIDIチャンネルを設定します。

   [PAGE]スイッチを押して、SEQ Page Selectを表示し、"P3 Track Parammeter"を押します。P3: Track Parammeterページが表示されます。MIDI 1–8タブ(またはMIDI 9–16タブ)を押して、MIDI T01–08ページ(MIDI T09–16ページ)を表示します。



- "Status"　では、各トラックが内部音源と外部音源のどちらを発音させるのかを設定します。
  通常は(内蔵シーケンサーで)内蔵音源を発音させるために、INTまたはBTHに設定します。

  INT: プレイバック時、そのトラックにレコーディングされているMIDIデータが内蔵音源で発音します。また、そのトラックを"Track Select"で選んで、本体の鍵盤を弾くと内蔵音源が発音し、コントローラーを操作すると内蔵音源をコントロールできます。

EXT, EX2, BTH：プレイバック時、そのトラックにレコーディングされているMIDIデータがMIDI OUTから送信され、外部音源が発音されます。また“Track Select”で選んで本体の鍵盤やコントローラーを操作したときも、MIDIデータが送信され、外部音源が発音およびコントロールされます。(外部音源のMIDIチャンネルを本機のEXT、EX2またはBTHのトラックの“MIDI Channel”に合わせる必要があります。)
なお、BTHは、外部音源と同時に内蔵音源が発音、コントロールされます。

- “MIDI Channel”で各トラックのMIDIチャンネルを設定します。
通常、“MIDI Channel”は、基本的には各トラックで異なるチャンネル1～16に設定します。同じMIDIチャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイバックしたとき、同時に発音します。

5. エフェクトを設定します。
P8:Routing/IFXおよびP9:MFX/TFX/LFOで各エフェクトを設定します。
(→p.81「コンビネーション、ソングのエフェクト設定」参照)

6. テンポと拍子を設定します。

- テンポは、[TEMPO] ノブを回して設定するか、[TAP] スイッチを押す間隔をテンポとして設定します。
または、P0:Play/REC– Program T01–08 ページ等で“♩(Tempo)” を選び、バリュー・コントローラーで設定します。“Tempo Mode”はManualに設定します。
- 拍子を設定します。ここでは “Meter” で設定する例を説明します。通常、この方法は最初のトラックへのレコーディング時に拍子を設定し、そのままレコーディングを開始する場合に使用します。
a) SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押して、“Meter”を＊＊/＊＊にします。
b) ＊＊/＊＊を押して表示を反転させ、バリュー・コントローラーで拍子を設定します。
c) [▶/■] (START/STOP)スイッチを押してレコーディングを開始し、プリカウントが終わり、Locationが001:01:000を越えるのを確認した後に[▶/■] (START/STOP)スイッチを押してレコーディングを終了します。指定した拍子はマスター・トラック(Master Track)に記録されます。
プリカウント時に[▶/■] (START/STOP)スイッチを押してレコーディングを終了してしまうと記録されません。

7. 必要に応じて、“REC Resolution”を設定します。MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング時、演奏したMIDIデータのタイミングを補正します。(レコーディング済みのデータは補正されません)
例えば、リアルタイム・レコーディングで、8分音符を入力していったときに、下図1のようにリズムが揺れてしまった場合に、“REC Resolution”を♪にしてリアルタイム・レコーディングすると自動的にタイミングが下図2のように補正されます。Hiのときは演奏したままのタイミングで記録されます。

8. その他の設定を必要に応じて行います。
アルペジエーター(P7:ARP/DT)、MIDI フィルター(P5:MIDI Filter)等を設定します。(→p.89参照)
トーン・アジャスト機能でサウンドを整えてもよいでしょう。上記の設定を終えたら基本的なセットアップの完了です。

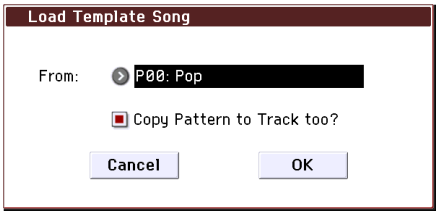
設定パラメーターの保存

ここで設定した「設定パラメーター」をテンプレートとして保存することができます。この設定を頻繁に使用する場合に、保存したテンプレートを、ロードして呼び出すことができるので、便利です。(→PG p.176「Save Template Song (Save as User Template Song)」参照)

テンプレート・ソングを利用する

テンプレート・ソングをロードすることによって、ジャンルに最適な設定を簡単に使用できます。同時に、ドラム・パターンをトラックに割り当てることができます。

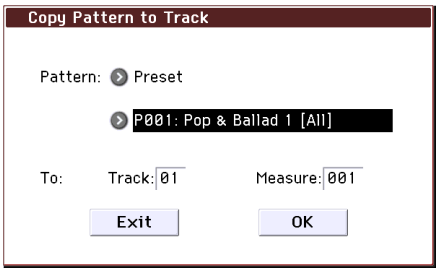
1. P0:Play/RECページ等でメニュー・ボタンを押して、“Load Template Song”を選びます。ダイアログが表示されます。



2. “From”でロードするテンプレート・ソングを選びます。

3. “Copy Pattern to Track too?”をチェックすると、“Load Template Song”を実行後に、パターンをコピーするダイアログが自動的に表示されます。
チェックしないで実行すると、手順2で選んだテンプレート・ソングのみがロードされます。

4. テンプレート・ソングのロードを実行するときは OK ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
実行すると、MIDI Track Loop とRPPR 以外のソングの設定データがコピーされます。
手順3で“Copy Pattern to Track too?”にチェックし、OKボタンを押したとき は、“Copy Pattern To Track”ダイアログが表示されます。



このダイアログは、メニュー・コマンド“Copy To Track”(P10: Pattern/RPPR– Pattern Edit)と同様のものです。

5. “Pattern”でコピーするパターンを選びます。
To “Track”でコピー先のトラックを選びます。
“Measure”でコピー先の先頭の小節を設定します。
605種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームの後ろには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。

これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラムトラックを効率よくセットアップすることができます。

6. 実行するときはOKボタンを押します。
   実行すると"Measure"が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときはExitボタンを押します。

コンビネーションやプログラムの設定をコピーして使用する

コンビネーションやプログラムの設定をシーケンサーにコピーすることができます。

以下の方法があります。

- オート・ソング・セットアップ機能
  オート・ソング・セットアップ機能は、Combinationモードでコンビネーションを選んでいるとき、またはProgramモードでプログラムを選んでいるときに、その設定をSequencerモードのソングにコピーして録音待機の状態にする機能です。
- メニュー・コマンド"Copy From Combi"、"Copy From Program"
  (→PG p.178、p.179)
  Sequencerモードのこれらのページ・メニュー・コマンドを使用して設定をコピーします。

オート・ソング・セットアップ機能

1. Combinationモードに入ります。
2. P0:Playページで任意のコンビネーションを選び、アルペジエーター等任意にエディットします。
   Note: コンビネーションのエディット状態を保存したい場合は、"Write Combination" を実行してください。
3. [●] (REC)スイッチを押します。
   (またはページ・メニュー・"Auto Song Setup"を選びます)
   "Setup to Record"ダイアログが表示されます。

4. [●] (REC)スイッチをもう一度押すとオート・ソング・セットアップ機能が実行されます。またはOKボタンを押します。
   Sequencerモードに自動的に移り、コンビネーションの設定をソングにコピーします。
   コピー先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

   コンビネーションで自動設定される内容
   メニュー・コマンド"Copy From Combi"において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。
   (→PG p.178参照)
   • "IFXs"、"MFXs"、"TFX"をチェックする
   • "Auto Adjust Arp setting for Multi REC"をチェックする。

   プログラムで自動設定される内容
   メニュー・コマンド"Copy From Program"において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。
   (→PG p.179参照)
   • "IFXs"、"MFXs"、"TFX"をチェックする
   • "Arp"をチェックする
   • "To"をTrack01
   • "Arp"でAを選ぶ
   • "with Drum Track"をチェックする
   • "To: Drum Track"をTrack10
   • Recording Setup "MULTI REC"をチェックする
   • トラック01および10の"Play/Rec/Mute"をRECに設定する
     (→PG p.109参照)
5. 自動的にレコーディング待機状態になり、Metronome　の設定(→PG p.127参照)にしたがってメトロノームが発音します。
6. [▶/■] (START/STOP)スイッチを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度[▶/■] (START/STOP)スイッチを押します。

MIDI トラックへのリアルタイム・レコーディング

「レコーディング準備」が終わったら、レコーディングを開始します。

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに記録するレコーディング方法です。1 トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングをシングルトラック・レコーディングといいます。

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングがあります。ドラムトラック機能、RPPR機能、アルペジエーターを使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。

レコーディング・セットアップ

P0:Play/REC– Preference ページ“Recording Setup”で、リアルタイム・レコーディング方法を設定します。

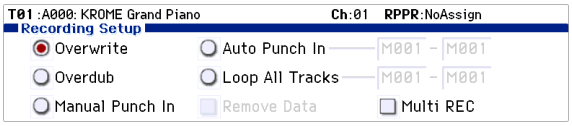
Overwrite(オーバー・ライト)

初期設定ではこのレコーディング方法が選ばれます。

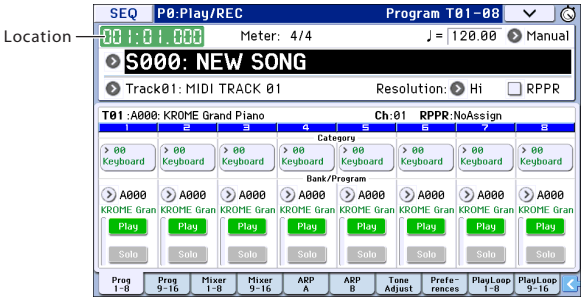
演奏データを上書きレコーディングします。レコーディング開始小節以降にあるデータがすべて消えます。

この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングやMIDIイベント・エディットなどで修正します。

1. レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。
2. “Recording Setup”をOverwriteに設定します。



3. “Location”でレコーディングを開始する小節を指定します。



4. SEQUENCER [●] (REC)スイッチ、[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを順番に押します。

   “Metronome Setup”が初期設定のときはメトロノームがプリカウントの2小節鳴った後、レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

5. 演奏が終わったら[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。

   レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

   このとき[▶ / ■] (START/STOP) スイッチのかわりに[❚❚] (PAUSE)スイッチを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう1度[❚❚] (PAUSE)スイッチを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押して終了させます。

この他に以下のレコーディング・セットアップがあります。

Overdub(オーバー・ダブ)

すでにレコーディングされているデータを消去せずに、演奏データを重ねて追加する場合にこの方法を選びます。

Manual Punch In(マニュアル・パンチ・イン)

すでにレコーディングされているトラックのデータを、SEQUENCER [●] (REC)スイッチやフット・スイッチの操作で部分的に書き替えるときは、この方法を選びます。

Auto Punch In(オート・パンチ・イン)

すでにレコーディングされているトラックのデータを、自動で部分的にレコーディングし直すときは、この方法を選びます。指定した範囲だけがレコーディングされ、新たなデータに書き替えられます。

Loop All Tracks(ループ・オール・トラックス)

指定した小節範囲のトラックを繰り返しレコーディングし、データを追加していくときは、この方法を選びます。ドラム・パターンの作成などに向きます。(→p.61「リアルタイム・レコーディング例」参照)

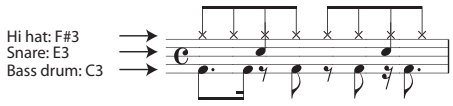
Multi REC(マルチトラック・レコーディング)

複数のトラックを同時にレコーディングするときに選びます。

MIDI マルチトラック・レコーディングは、ドラムトラック機能、アルペジエーターやRPPR、また外部のマルチトラック・シーケンサーから、同時にチャンネルの異なる複数MIDI トラックをリアルタイム・レコーディングするときに使用します。

リアルタイム・レコーディング例

ここではMIDI Track 01にドラムス・プログラムを割り当て、次の1小節のドラムス・フレーズを作成する例を説明します。



1. 新規ソングを作成し、MIDI Track 01にドラムス・プログラムを設定します。"Track Select"でMIDI Track 01を選び、ドラムス・プログラムが鳴ることを確認してください。(→p.57)
2. P0:Play/REC–Preferenceページを選び、Recording Setupで"Loop All Tracks"を設定し、M001– M001に設定します。(→PG p.125参照)

   この設定で、1小節目のみをループして、演奏データをいくつも追加しながらレコーディングできる状態になります。
3. "REC Resolution"を♪に設定します。(→p.58)
4. SEQUENCER [●] (REC)スイッチ、[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを順番に押します。

   メトロノームのプリカウントが2小節鳴った後、レコーディングが始まります。
5. 上の楽譜を参考にして、まずは鍵盤でC3を弾きBass drumを1小節レコーディングします。
6. 次に鍵盤でE3を弾きSnareを1小節、次にF#3を弾き、Hi Hatをレコーディングします。
7. [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押して、レコーディングを終了します。
8. プレイバックして、レコーディングした演奏を聞いてください。

   [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。演奏を聞いたら、もう一度[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押して演奏をストップします。
9. 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE] スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻すことができます。再度、手順4からレコーディングをやり直してください。

   Note: レコーディングが終了したら、Recording Setup を通常使用する "Overwrite"（P0:Play/REC– Preference ページ）に設定します。

   また、P0:Play/REC– Play Loop T01–08ページを表示し、MIDI Track 01の"Track Play Loop"をチェックし、"Loop Start Measure"と"Loop End Measure"を001に設定します。プレイバックするとMIDIトラック01は1小節目を繰り返しプレイバックします。

ステップ・レコーディング

ステップ・レコーディングは、各音符の長さと強さを数値で指定し、音程を鍵盤でMIDIデータとして入力する方法です。

休符やタイは、ダイアログのRestボタン、Tieボタンで入力します。

ステップ・レコーディングは、機械的な独特なノリを出したいときや、手弾きでは演奏が不可能なフレーズ等をレコーディングするとき、また速弾きなどの演奏が難しいときに使用するといいでしょう。

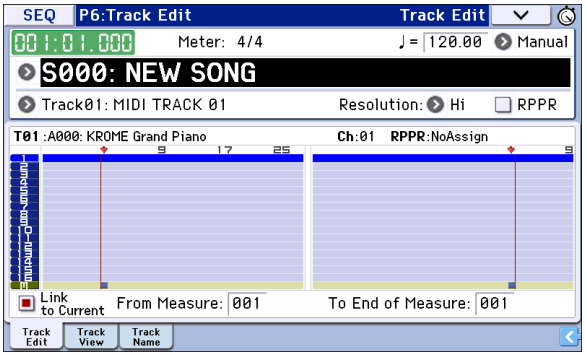
ステップ・レコーディング例

ここではMIDI Track 02にベース・プログラムを設定し、次の2小節のフレーズをステップ・レコーディングで作成します。

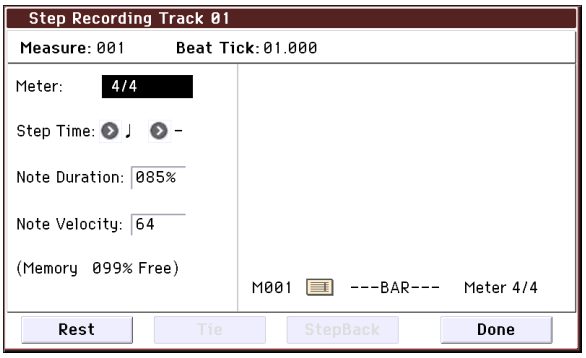
Note	Step Time: Select	Step Time: . 3 –	Key, Button	Measure/Beat Tick
C3	♪	.	C3鍵盤	001 / 01.000
G3	𝅘𝅥𝅯	–	G3鍵盤	001 / 01.360
𝄾	♪	–	Restボタン	001 / 02.000
C4	♪	–	C4鍵盤	001 / 02.240
𝄿	𝅘𝅥𝅯	–	Restボタン	001 / 02.360
C4	𝅘𝅥𝅯	–	C4鍵盤	001 / 03.120
D3	♪	–	D3鍵盤	001 / 03.240
Eb3	♪	–	Eb3鍵盤	001 / 04.000
E3	♪	–	E3鍵盤	001 / 04.240
F3	𝅘𝅥𝅯	–	F3鍵盤	002 / 01.000
𝄾	♪	–	Restボタン	002 / 01.120
C3	𝅘𝅥𝅯	–	C3鍵盤	002 / 01.360
𝄾	♪	–	Restボタン	002 / 02.000
F2	♪	–	F2鍵盤	002 / 02.240
Tie	♪	–	Tieボタン	002 / 03.000
F2	𝅘𝅥𝅯	–	F2鍵盤	002 / 03.240
𝄿	𝅘𝅥𝅯	–	Restボタン	002 / 03.360
A2	♪	–	A2鍵盤	002 / 04.000
A3	𝅘𝅥𝅯	–	A3鍵盤	002 / 04.240
𝄿	𝅘𝅥𝅯	–	Restボタン	002 / 04.360

1. MIDI Track 02にベース・プログラムを設定します。"Track Select"でMIDI Track 02を選び、ベース・プログラムが鳴ることを確認してください。
2. P6: Track Edit– Track Editページを選びます。

3. "From Measure"を001に設定します。
   これで1小節目からステップ・レコーディングが行えます。



4. メニュー・ボタンを押して、メニュー・コマンド"Step Recording"を押します。
   ダイアログが表示されます。



5. 鍵盤を押さえて入力する音符の長さを、"Step Time" の"Select"で設定します。
   最初のC3を♪.(付点8分音符)で入力します。
   左側のポップアップ・ボタンで、♪を選びます。
   𝅝(全音符)～𝅘𝅥𝅯(32分音符)が選択できます。
   付点音符を入力します。右側のポップアップ・ボタンで、「.」を選びます。
   三連符は「3」を、左側で設定した音符の長さのままにするときは「–」を選びます。
   "Note Duration"は音符自体に対する長さを示し、値が小さいほどスタッカートに、大きいほどレガートになります。ここではそのままにしてください。
   "Note Velocity"はベロシティ(音の強弱)のことで、値が大きいほど音量が大きくなります。Keyに設定してください。Keyを設定すると鍵盤で弾いたときのベロシティ値が入力されます。
6. 鍵盤で入力する1音目のC3を押さえて、離します。
   入力したデータがディスプレイに数値で表示されます。右上のMeasure 001 Beat Tick 01.000 が、Measure 001 Beat Tick 01.360に変わります。次の入力を行うときはそのロケーションにデータが入力されます。
7. 手順5、6を参照して、最初のC3に続く音符、休符を入力してください。
   手順5、6以外にも、下記の入力方法があります。

- 休符を入力するには、Restボタンを押します。"Step Time"分の休符が入力されます。
- 同じ音の高さの2つ以上の音を切れ目なく1つの音として演奏するタイを入力するには、Tieボタンを押します。Tieボタンを押すと、直前に入力した音符が、"Step Time"分伸びます。
- 入力した音符や休符を削除するには、Step Backボタンを押します。直前に入力した音符が削除されます。
- 和音を入力するには、入力する和音を同時に押さえます。同時に押さえなくても、すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・データは同じロケーションに入ります。
- これから入力する音を実際に入力せずに鳴らして確認するには、[▌▌](PAUSE)スイッチを押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度 [▌▌](PAUSE)スイッチを押すと待機状態が解除され、入力が行えます。

8. 入力が終了したらDoneボタンを押します。
   SEQUENCER [▶/■](START/STOP)スイッチを押してプレイバックしてください。
   P0:Play/REC– Play Loop T01–08ページを表示し、MIDI Track 02の"Track Play Loop"をチェックし、"Loop Start Measure"を001、"Loop End Measure"を002に設定すると、MIDIトラック02は1～2小節目を繰り返しプレイバックします。
9. 演奏に満足が行かない場合は、[COMPARE] スイッチを押すと、レコーディングする前の状態に戻りますので、再度、手順4.からレコーディングをやり直してください。

ステップ・レコーディングを開始すると、そのトラックのレコーディング開始小節以降にあるデータがすべて消えます。途中の小節からステップ・レコーディングを開始する場合などには注意が必要です。

データのある小節にデータを入力し直したい場合は、レコーディングしていない他のMIDIトラックでステップ・レコーディングを行い、"Move Measure" または"Copy Measure"を実行してください。(→PG p.191参照)

また、レコーディングしたデータを修正したり付け加えるときは、"Event Edit"や"Piano Roll"で編集するとよいでしょう。(→PG p.181、p.183参照)

外部シーケンサーなどからの MIDI データを同時に複数の MIDI トラックにレコーディングする

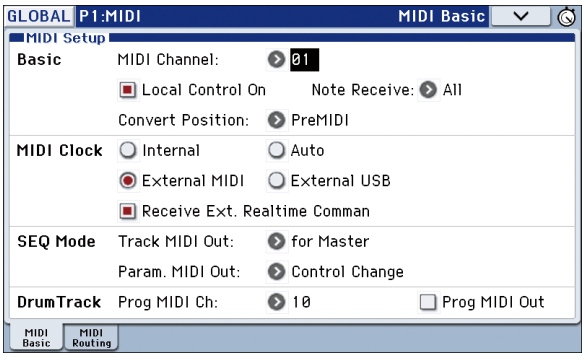
KROMEに接続した外部MDIシーケンサー等の演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。

1. 本機のMIDI INと外部シーケンサーのMIDI OUTがMIDIケーブルで接続されていることを確認してください。

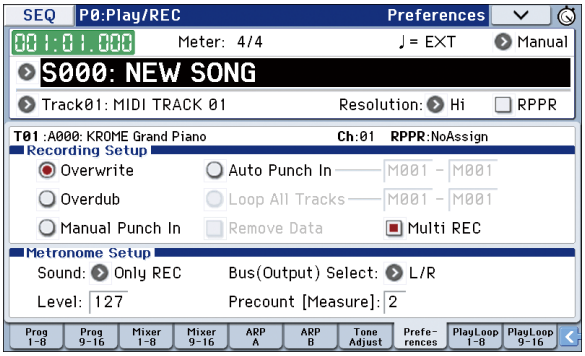
   接続されていない場合は電源をオフにして接続し、接続後、電源をオンにしてください。

2. Global P1: MIDI– MIDI Basicページで"MIDI Clock"をExternal MIDIに設定して、外部シーケンサーのMIDIクロックに同期するようにします。

   "Receive Ext. Realtime Commands"にチェックがついていることを確認します。

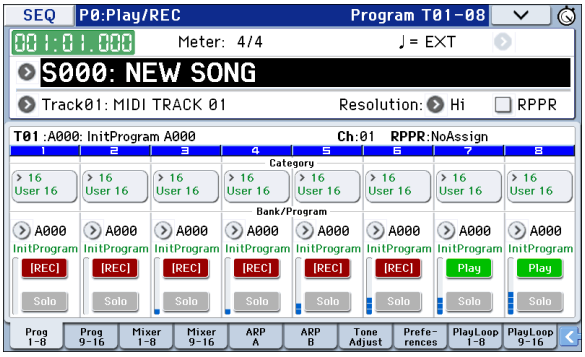

GLOBAL P1:MIDI MIDI Basic
MIDI Setup
Basic MIDI Channel: 01
Local Control On Note Receive: All
Convert Position: PreMIDI
MIDI Clock Internal Auto
External MIDI External USB
Receive Ext. Realtime Comman
SEQ Mode Track MIDI Out: for Master
Param. MIDI Out: Control Change
DrumTrack Prog MIDI Ch: 10 Prog MIDI Out
MIDI Basic
MIDI Routing

3. Sequencerモードで新規ソングを作成し、P0:Play/REC– Preferenceページ等で"Multi REC"チェック・ボックスにチェックをつけます。"Recording Setup"はOverwriteにしてください。


SEQ P0:Play/REC Preferences
001:01:000 Meter: 4/4 ♩= EXT Manual
S000: NEW SONG
Track01: MIDI TRACK 01 Resolution: Hi RPPR
T01 :A000: KROME Grand Piano Ch:01 RPPR:NoAssign
Recording Setup
Overwrite Auto Punch In M001 - M001
Overdub Loop All Tracks M001 - M001
Manual Punch In Remove Data Multi REC
Metronome Setup
Sound: Only REC Bus(Output) Select: L/R
Level: 127 Precount [Measure]: 2

4. "Play/Rec/Mute"を押して、レコーディングするトラックを、"REC"に設定します。

   レコーディングしないトラックは、PlayまたはMuteにします。



5. P3: Track Parameters– MIDI T01–08およびT09–16ページの"MIDI Channel"でトラックのMIDIチャンネルを設定します。外部シーケンサーの各トラックのMIDIチャンネルと、本機のトラックのMIDIチャンネルを合わせます。同じチャンネルのデータが本機のトラックにレコーディングされます。

   "Status"がINTまたはBTHに設定されていることを確認してください。

6. [⏮] (LOCATE)スイッチを押してロケーションを001:01.000にします。

7. SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押して、レコーディング・スタンバイ状態にします。

8. 外部シーケンサーをスタートさせます。

   外部シーケンサーの送信するMIDIスタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーが自動的にレコーディングを開始します。

9. 演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。本機のシーケンサーは、外部シーケンサーの送信するMIDIストップ・メッセージを受けて、自動的にレコーディングを終了します。本機の[▶/■] (START/STOP)スイッチを押してもレコーディングは終了します。

10. Global P1:MIDI– MIDI Basicページで"MIDI Clock"をInternalに設定します。

    Seq P0: Play/REC– Program T01–08 ページ等で"Tempo Mode"をAutoにします。

    [▶/■] (START/STOP)スイッチを押すとプレイバックします。

    Note: プレイバックした直後の音色が正しく再生されない場合は、メニュー・コマンド "Event Edit"（P6:Track Edit）でプログラム・チェンジ（Program Change）を設定し直すことによって解決される場合があります。

エクスクルーシブ・イベントのレコーディング

MIDIトラック･パラメーター、エフェクト･パラメーター等をエディットした際のパラメーター･チェンジや、外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ･メッセージを、任意のMIDIトラックにリアルタイム･レコーディングすることができます。

プレイバック時、エクスクルーシブ･メッセージをこれらのデータでソングのトラック･パラメーター、エフェクト･パラメーター等をコントロールしたり、外部MIDI機器に送信することができます。

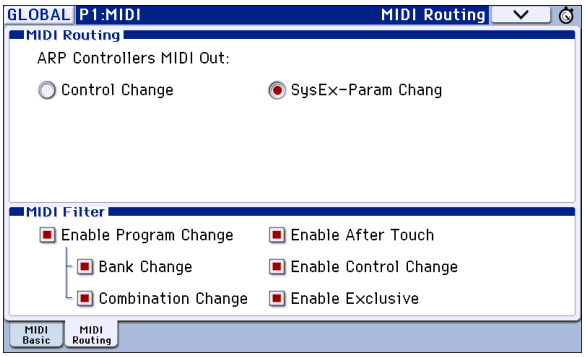
Note: メニュー・コマンド “Put Effect Setting to Track” でインサート・エフェクト、マスター・エフェクトまたはトータル・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入し、ソングの途中で切り替えることもできます。

MIDI GM、XG、GS のエクスクルーシブ･メッセージをトラックにレコーディングすることはできますが、本機の音源では再現されません。

内部パラメーター･チェンジをレコーディングする

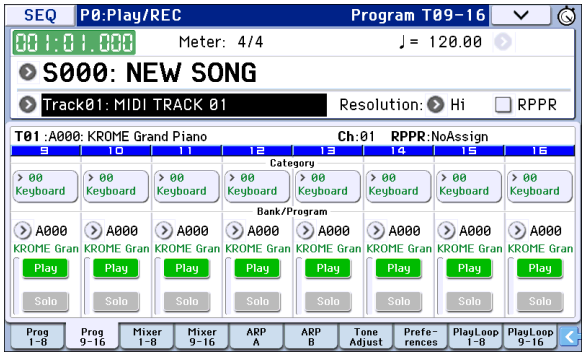
内部パラメーター･チェンジのレコーディング方法を説明します。例として、トラック１のプログラムにかかっているインサート･エフェクト(IFX1)のパラメーターを、別のトラックにレコーディングされたパラメーター･チェンジを使って変更する方法を説明します。

Note: システム・エクスクルーシブ・メッセージをレコーディングするには、Global P1:MIDI– MIDI Routing ページの “Enable Exclusive” をチェックする必要があります。Global モードに移りチェックが付いていることを確認してください。



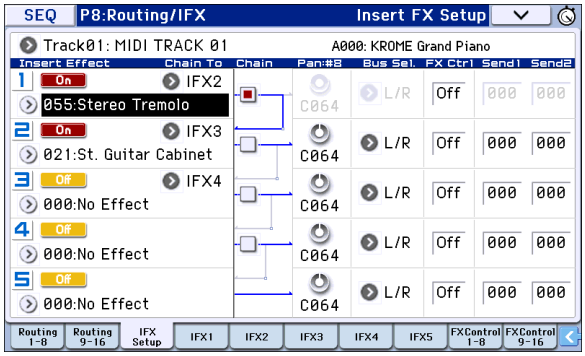
1. MIDI トラック 1 に任意のプログラムを選び、IFX1 に送ってください。そして、16小節程度のフレーズをレコーディングします。
   - P0: Play/REC– Program T01–08ページの“Program Select”で、MIDI Track 01に任意のプログラムを選びます。
   - P8: Routing/IFX– Routing T01–08ページで、MIDI Track01の“Bus (IFX/Output) Select”を、IFX1へルーティングします。そしてP8: Routing/IFX– Insert FX SetupページでIFX1に任意のエフェクトを選びます。
   - “Track Select”でMIDI Track01を選び、SEQUENCER [●] (REC)、[▶ / ■] (START/STOP)の順でスイッチを押して、16小節程度のフレーズをレコーディングします。
2. “Track Select”でTrack 09を選び、パラメーター･チェンジをレコーディングします。

   Note: ここでは空きトラックを選んでください。データが記録されている MIDI トラックにレコーディングする場合は、P0: Play/REC– Preference ページの Recording Setup で、Overdub を選び、レコーディングします。



- “Track Select”でTrack09を選び、[●] (REC)、[▶ / ■] (START/STOP)の順でスイッチを押して、レコーディングを開始します。
- レコーディング中に、適当なタイミングでリアルタイム･レコーディングの対象となるパラメーターを変更します。

  P8: Routing/IFX– Insert FX Setupページの IFX1 に他のエフェクトを選び、エフェクト･パラメーターの値を変えます。



   Note: エフェクト・パラメーター・チェンジの他に、音色などのパラメーターをレコーディングできます。対象となるパラメーターについては、PG p.204 を参照してください。
3. レコーディングを終了します。

   Note: エクスクルーシブ・メッセージは、常に “Track Select” で選択したカレント・トラックにレコーディングされます。ここでは MIDI トラック 9 (MIDI Track09) にレコーディングされます。

   Note: MIDI イベント・エディットの画面で、レコーディングされたエクスクルーシブ・イベントとロケーションを確認できます。エクスクルーシブ・イベントは “EXCL” と表示されます。

   P6: Track Edit– Track Editページで、メニュー･コマンド“MIDI Event Edit”を選び、Set Event Filtersダイアログで Exclusive にチェックし、OKボタンを押して確認してください。

   エクスクルーシブ･イベントを他のイベントへ変更することはできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ･イベントに変更することもできません。
4. P8: Routing/IFXなど、リアルタイムで変更したパラメーターのページを表示させて、プレイバックすると、レコーディングされた設定が再現できます。

リアルタイム・レコーディングでレコーディングの対象となるエクスクルーシブ・メッセージ

以下が対象となるエクスクルーシブ･メッセージです。
(→PG p.204参照)

- 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ･メッセージ
- Sequencerモードでのパラメーター･チェンジ
- フット･ペダル、ノブ等にアサインされたMaster Volumeのユニバーサル･エクスクルーシブ･メッセージ

MIDIトラックのパン、EQ、ボリューム、トーン･アジャスト等の変化をリアルタイム･コントロールでレコーディングする

リアルタイム･レコーディング時に、パン、EQ、ボリューム、トーン･アジャストをコントロールすることによって、それらの変化をレコーディングし、プレイバック時に反映させることができます。

複数のトラックの設定を同時に変更する場合はマルチトラック･レコーディングしてください。

Note: これらのパラメーターのコントロールは、コントロール・チェンジやシステム・エクスクルーシブ・メッセージ送信します。これらのデータをレコーディングするには、Global P1:MIDI– MIDI Routing の “Enable Control Change”、“Enable Exclusive” をチェックする必要があります。Global モードに移りチェックが付いていることを確認してください。

Note: パラメーターを変更したときに、Pan: CC#10 パン、Volume: CC#7 ボリューム、Send1/2: CC#93 センド 1 レベル、CC#91 センド 2 レベルについて、コントロール・チェンジを送信するか、システム・エクスクルーシブ・メッセージを送信するかを Global P1: MIDI Basic ページの “Param. MIDI Out” で設定します。

このとき、それぞれGlobal P1:MIDI– MIDI Routing の“Enable Control Change”、“Enable Exclusive”がチェックされている必要があります。

パターンのレコーディング

パターンをエディットする/レコーディングする

パターンのレコーディングには2種類の方法があります。リアルタイム･レコーディングとステップ･レコーディングの2種類です。しかし、パターンのリアルタイム･レコーディングはソングのリアルタイム･レコーディングとは異なり、ループ･タイプのレコーディングに限られます。

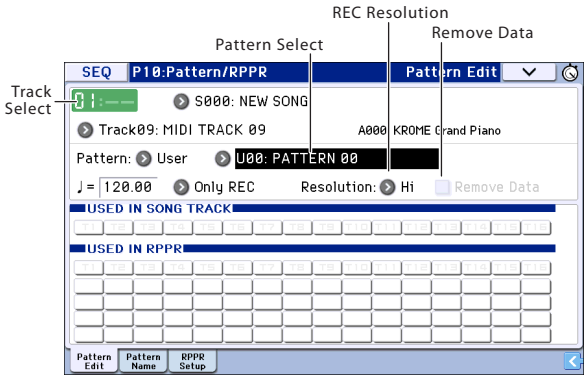
パターンのエディットは、イベント･エディットを使用してレコーディング済みのデータを修正したり、新たなデータを挿入したりすることができます。また、ページ･メニュー･コマンドの “Get From MIDI Track” 機能を使ってMIDIトラックにレコーディング済みのデータから特定の区間をパターンとしてコピーすることも可能です。その反対に、ページ･メニュー･コマンドの “Put to MIDI Track” や “Copy to MIDI Track” 機能を使ってパターンをMIDIトラックにコピーすることもできます。

さらに、ページ･メニュー･コマンド “Convert to Drum Track Pattern” を使用して、ユーザー･パターンをドラムトラックのパターンに変換することもできます。(→p.103「ドラムトラック･パターンへコンバートする」参照)

パターンをリアルタイム･レコーディングする

パターンのリアルタイム･レコーディングは、小節数を設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

1. 新規ソングを作成し、「レコーディング準備」(→ p.57)を参考にして、パターンで使用するプログラムをトラックに設定します。
2. P10: Pattern/RPPR– Pattern Editページを表示します。

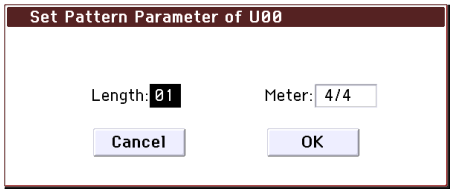


3. “Track Select” でパターンのレコーディングに使用するトラックを選びます。

   選択したトラックのプログラム等の設定でパターンが発音します。
4. “Pattern (Pattern Bank)” はUserに、“Pattern Select” はU00に設定します。

   1つのソングにそれぞれU00～U99のユーザー･パターンが作成できます。

5. メニュー・コマンド“Pattern Parameter”を選びます。
   ダイアログが表示されます。



6. パターンの小節数を“Length”で04(4小節)に、拍子を“Meter”で4/4に設定します。OKボタンを押します。
7. 必要に応じて“REC Resolution”を設定し、リアルタイム・クォンタイズをかけます。
8. リアルタイム・レコーディングを開始します。
   Loop All Tracksでのトラックへのレコーディングと同様にレコーディングできます。
   [●] (REC)スイッチを押してから、[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。
   プリカウント後、パターン・レコーディングが始まります。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。
   パターンの終了位置に達すると、パターンの開始位置に戻り、繰り返しレコーディングします。レコーディングを続けると、レコーディング済みの演奏データに書き加えられていきます。
9. パターン・レコーディングの最中に特定の演奏データを消去するときは、[●] (REC)スイッチを押したり“Remove Data”のチェック・ボックスにチェックをつけます。
   詳しくは、「ループ・オール・トラックス」の手順6を参照してください。(→p.61)
10. [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押して、レコーディングを終了します。
    演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合は[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押してレコーディングを中断し、[COMPARE]スイッチを押してください。

その他のレコーディング

ドラムトラック機能、アルペジエーターを使って同時に複数のMIDIトラックにレコーディングする

ドラムトラック機能、アルペジエーターを使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングで同時にレコーディングすることができます。(→p.60「MIDIトラックへのリアルタイム・レコーディング」参照)

RPPR機能を使って同時に複数のMIDIトラックにレコーディングする

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。(→p.71「RPPRの作成方法」参照)

ソング編集（エディット）

ソングにさまざまな編集(エディット)を加えることができます。次のようなエディットを行えます。

ソング

Load (Save) Template Song: ソング用のテンプレートをソングにロード(セーブ)します。(→p.58参照)

Copy From Combination/Copy From Program: 指定したコンビネーション/プログラムの設定を、現在選ばれているソングの設定としてコピーします。

Copy From Song: 現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定データと演奏データをコピーします。

Rename Song: 選択しているソングをリネームします。24文字まで入力が可能です。

Delete Song: 現在選ばれているソングを削除します。

FF/REW Speed: [▶▶] (FF>>)スイッチ、[◀◀] (<<REW)スイッチを押したときの、早送りと早戻しのスピードを設定します。

GM Initialize: GMシステム・オン・メッセージをSequencerモードに送り、各MIDIトラックをGM用の設定にリセットします。

Set Song Length: ソングの長さ(小節数)を変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

MIDI トラック

トラック・エディット

Step Recording: 各音符の長さと強さを数値で指定し、鍵盤で音程を指定することで、MIDIデータを入力します。

Event Edit: MIDIデータをイベント単位でエディットします。

Piano Roll: ピアノ・ロール画面でノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等をエディットします。イベントを選びドラッグなどの操作をすることによって、ピッチやタイミングを変更したり、消去、イベントを追加したりします。

Erase Track: 指定したトラックのデータを消去します。マスター・トラックだけを消去することはできません。

Copy Track: コピー元のトラックの演奏データを、指定したトラックへコピーします。

Bounce Track: 2つのトラックにあるMIDIイベントを、一方のトラックにまとめます。バウンス元の演奏データはすべて消去されます。

Erase Measure: 指定した小節にある、演奏データを含む各種データを消去します。イレース・メジャーでは、データの種類を指定して消去することもできます。イレース・メジャーでは、デリート・メジャーと異なり、その小節以降の演奏データは前に移動しません。

Delete Measure: 指定した小節を削除します。デリート・メジャーを実行すると、削除した小節以降の演奏データが、小節単位で前へ移動します。

Insert Measure: 指定した数の小節を、指定したトラックにインサート(挿入)します。インサート・メジャーを実行すると、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

Repeat Measure: 指定したトラックの演奏データを、小節単位で回数を指定して繰り返し挿入します。リピート・メジャーを実行すると、"To End of Measure"の次の小節から挿入し、挿入位置以降の演奏データは後ろへ移動します。

Copy Measure: コピー元の小節の演奏データを、指定した小節へコピーします。コピー・メジャーを実行すると、コピー先のトラック・データを上書きします。

Move Measure: 演奏データの数小節を指定した小節へ移動します。

Create Control Data: コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを、MIDIトラック、マスター・トラックの指定した範囲に作成します。

Erase Control Data: コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、テンポの各データを、指定した範囲でイレース(消去)します。

Quantize: 入力したMIDIデータ(ノート・データ、コントロール・チェンジ、アフタータッチ、ピッチ・ベンド、プログラム・チェンジ等)のタイミングを補正します。

Shift/Erase Note: 指定した範囲のノート・イベントを、シフト(移動)またはイレース(消去)します。

Modify Velocity: 指定した範囲内にあるノート・データのベロシティ値を、指定したカーブで時間の経過とともに変化させます。

Create Exclusive Data: ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージの各データをMIDIトラックの指定した範囲に作成します。

Erase Exclusive Data: ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ・メッセージ、KROMEパラメーター・チェンジ・メッセージの各データを指定した範囲でイレース(消去)します。

上記以外のすべての種類のシステム・エクスクルーシブ・メッセージを消去するには、Erase Measureで"Kind"にExclusiveを設定して実行してください。

パターン・エディット

Step Recording (Loop Type): パターンをステップ・レコーディングします。

Event Edit: 入力したパターンの演奏データをイベント単位でエディットします。

Piano Roll: ピアノ・ロール画面でノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等をエディットします。

Pattern Parameter: 指定したパターンの小節数と拍子を設定します。

Erase Pattern: 指定したパターンの演奏データを消去します。

Copy Pattern: 指定したパターンの設定と演奏データを他のパターンへコピーします。

Bounce Pattern: バウンス元のパターンとバウンス先のパターンの演奏データを1つにまとめ、バウンス先へ演奏データを移します。

Get From Track: MIDIトラックの演奏データを指定したパターンへ取り込みます。

Put To Track: パターンをMIDIトラックに配置します。

Copy To Track: 指定したパターンの内容(演奏データ)をMIDIトラックの演奏データとしてコピーします。

Convert to Drum Track Pattern: 指定したパターンをユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートします。

Load Drum Track Pattern: 指定したユーザー・ドラムトラック・パターンをユーザー・パターンにロードします。

Erase Drum Track Pattern: 指定したユーザー・ドラムトラック・パターンを削除します。

トラック・ビュー・エディット

ここではトラック・ビュー・エディットについて説明します。

ディスプレイ上で視覚的に小節の範囲指定や、移動、コピー、消去が行うことができます。

トラックごとにノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を表示します。(→下図参照)

ハイライトされた小節がエディット対象です。上段のFROM MEASUREとTo END of MEASUREに範囲が表示されます。

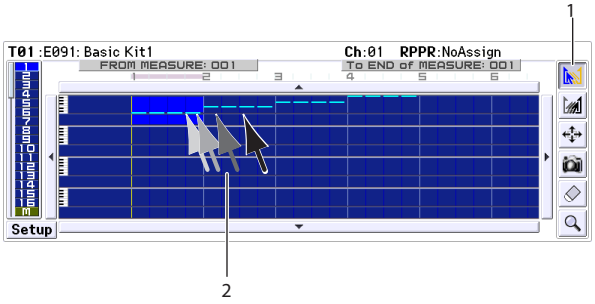
小節の移動やコピー、消去を小節単位で行うことができます。

Note: ツール・ボックスのツールが選択されていないときは、小節の範囲指定はできません。

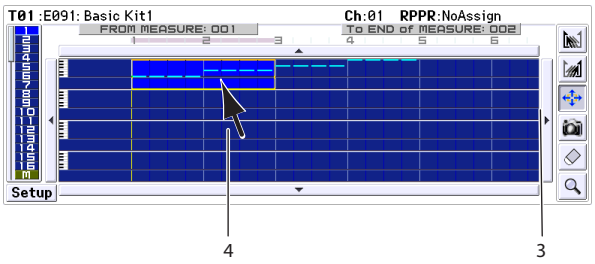
ツールの使用例

例) 1～2小節のイベントを5～6小節目に移動する

1. ツールを押します。
2. エディット範囲の1～2小節までをドラッグし、範囲を指定します。



3. ツールを押します。
4. 移動先の先頭小節5小節目を押します。または、ドラッグして移動します。

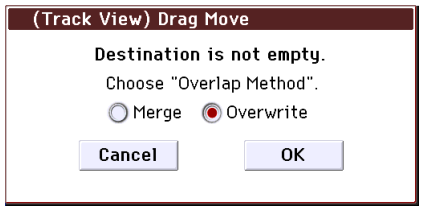


5. この例では、移動先の小節にイベントがあるため、Drag Moveダイアログが表示されます。

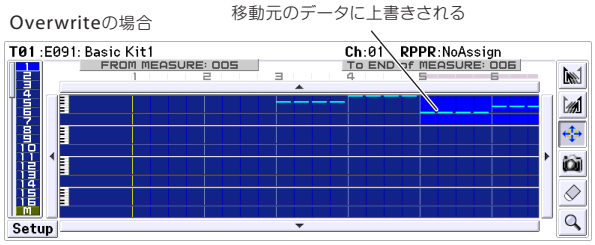
   Overwriteは、移動先のデータを消去し、移動元のデータで上書きします。Mergeは、移動元と移動先のデータが1つにまとめられます。

   OKボタンを押すと、移動が実行されます。

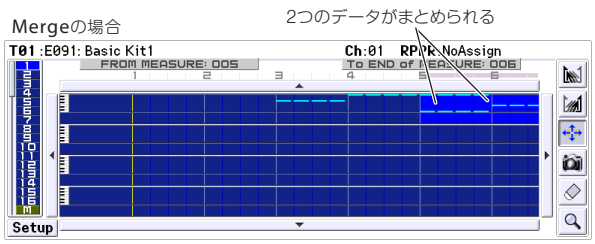
   移動先の小節にイベントがないときは、このダイアログは表示されずに、直ちに移動します。

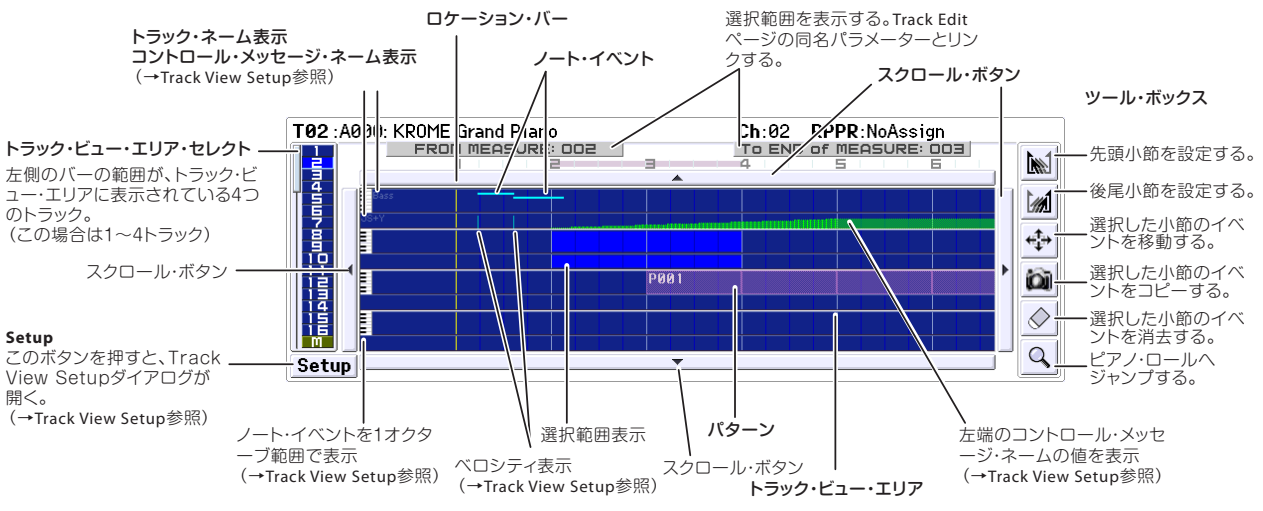


Overwriteの場合



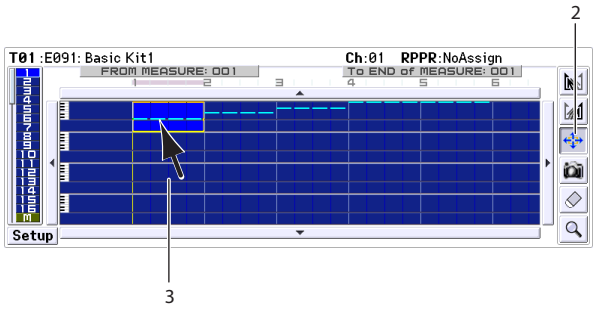
Mergeの場合



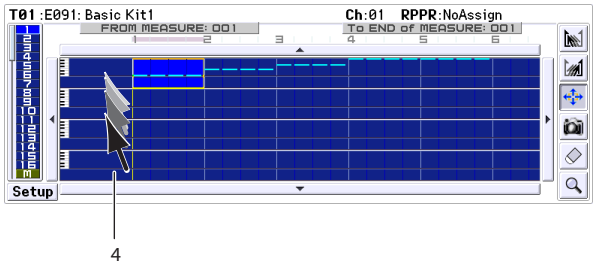


例）1 トラック全体のデータを移動する

1. ロケーションを先頭にします。
2. ツールを押します。
3. 移動するトラックの1小節目の左側を押します。



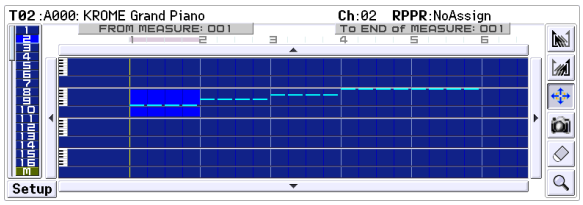
4. 押したまま、移動先のトラックまでドラッグして、離します。



移動先の小節にイベントがあるときは、Drag Moveダイアログが表示されます。

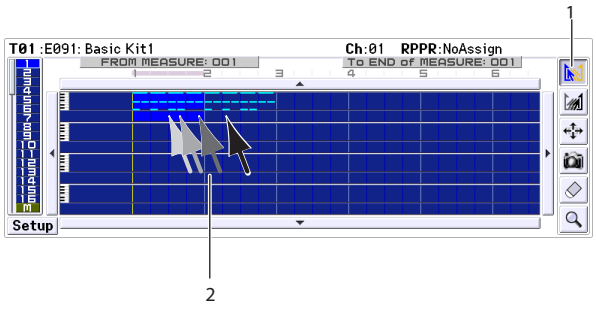
Overwriteは、移動先のデータを消去し、移動元のデータで上書きします。Mergeは、移動元と移動先のデータが1つにまとめられます。OKボタンを押すと、移動が実行されます。

移動先の小節にイベントがないときは、このダイアログは表示されずに、直ちに移動します。

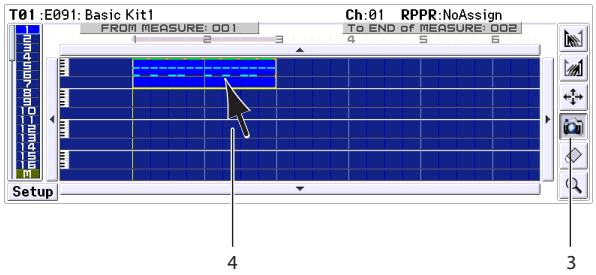


例）1 ～ 2 小節のイベントを 3 ～ 4 小節目にコピーする

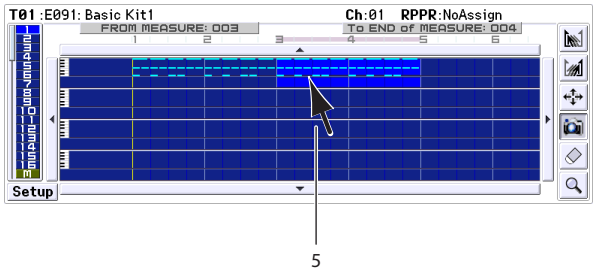
1. ツールを押します。
2. エディット範囲の1～2小節までをドラッグして、範囲を設定します。



3. ツールを押します。
4. コピー先の先頭小節3小節目を押します。または、ドラッグして移動します。



コピーが実行されます。



5. 引き続き、コピー先を押すことによって、連続してコピーすることもできます。

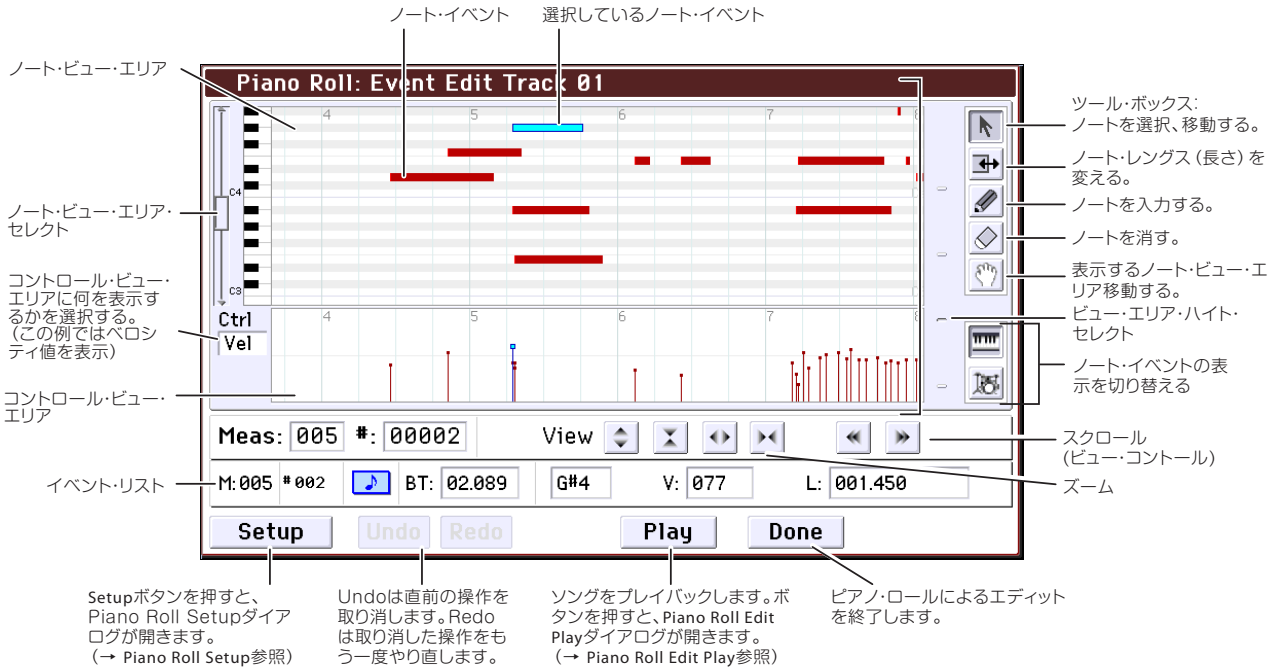
例）1 トラック全体のデータをコピーする

1つのトラック全体のデータを他のトラックにコピーすることができます。「例）1 トラック全体のデータを移動する」を参照してください。手順2で、ツールを選択してください。

ピアノ・ロール・エディット

ピアノ・ロール上で、ノート、ベロシティ、コントロール・チェンジ等のイベント情報を入力したり、変更または消去したりすることができます。

1. Seq P6: Track Edit–Track Viewページでエディットするトラックと小節を指定します。
2. Track Viewページの ツールを選ぶ、またはメニュー・コマンドから"Piano Roll"を選択して、ピアノ・ロール・ウィンドウを表示します。(→下図参照)
3. ダイアログ上段のノート・ビュー・エリア、または下段のコントロール・ビュー・エリアにエディットするイベントを表示します。
   - ノート・ビュー・エリア・セレクトを押し、バリュー・コントローラーを操作します。
   - ツールを選び、ドラッグします。
   - イベント・リストで"Meas"、"#"を入力します。
   - ビュー・コントロールのZoomボタンで拡大/縮小します。
   - ビュー・エリア・ハイト・セレクトを切り替えます。
4. ツール・ボックスでツールを選び、エディットします。
   Note: 操作を取り消したいときは、Undo ボタンを押します。
5. イベントをプレイバックするときは Play ボタンを押します。ダイアログが開き、ソングのプレイバックが始まります。エディットした内容を確認するときに使用します。
6. ノートのレゾリューション等を変更することができます。Setupボタンを押して、Piano Roll Setupダイアログで設定します。
7. Doneボタンを押して、エディットを終了します。



RPPR の作成方法

RPPRとはリアルタイム・パターン・プレイ／レコーディングの略で、パターン・データをキーごとに割り当て、鍵盤を弾くことによってパターン・データをプレイバックしたり、その演奏をリアルタイム・レコーディングすることができる機能です。

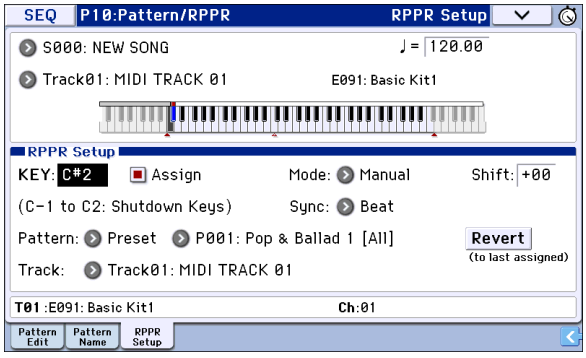
RPPR を設定する

1. 新規ソングを作成し、MIDIトラック1にドラムス・プログラムを設定してください。
2. P10: Pattern/RPPR– RPPR Setupページを選びます（下図参照）。このページではRPPR機能が自動的にオンになります。
3. パターンをアサインするキーを選びます。
4. C#2を選びます。

   KEYのエディット・セルを押しながら鍵盤を押しても設定できます。

   Note: C2以下のキーはパターン演奏停止用のキーのためアサインできません。
5. C#2の“Assign”をチェックします。
6. “Pattern Bank”にPresetを、“Pattern Select”にP001を設定します。
7. “Track”にTrack01を設定します。

   選択したパターンは、ここで選択したトラックの設定（プログラム等）で再生されます。

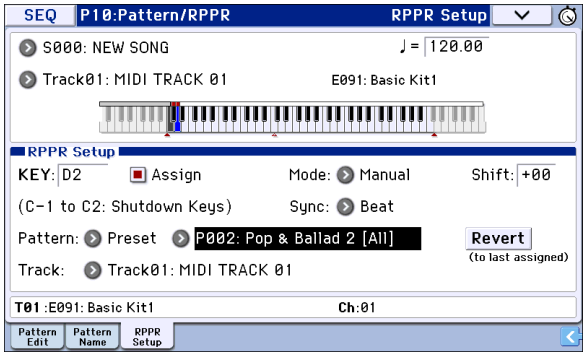


8. 他のキーにパターンをアサインします。

   “KEY”を選び、[INC]スイッチを押してD2を選びます。
9. Revertボタンを押します。

   “Assign”、“Pattern Bank”、“Pattern Select”、“Track”の各設定が、直前に設定した（手順5～7）値になります。
10. “Pattern Select”を選び、[INC]スイッチを押してP002を選びます。

    このように“Revert”を使用すると、アサインするパターンが連続した番号や近い番号、また同じトラックを使用するときに効率よく作業が行えます。



- 上記の方法を参考にして、P003からのいくつかのパターンをアサインしてください。

11. C#2のキーを押さえます。

    アサインしたパターンが再生されます。
12. C#2のキーから指を離し、D2のキーを押さえます。

    パターンが切り替わり再生が始まります。このときのパターンの動作は“Sync”と“Mode”の設定で変わります。
13. “KEY”でC#2を選び、“Sync”をMeasureにします。続いてD2でも同じ設定にします。

    C#2と D2の鍵盤を順番に押さえてください。パターンの動作の仕方が変わったことが分かります。

    Measureは、パターンを1小節単位で扱います。そして、2番目以降にスタートさせるパターンは、初めに鍵盤を押してスタートさせたパターンに対して、小節単位で同期してスタートします。

    アサインした“Mode”の設定をOnceにすると、すぐに鍵盤から指を離しても、パターンを最後の小節まで再生します。

- 演奏を停止するには同じキーをもう一度押さえるか、C2以下のキーを押します。

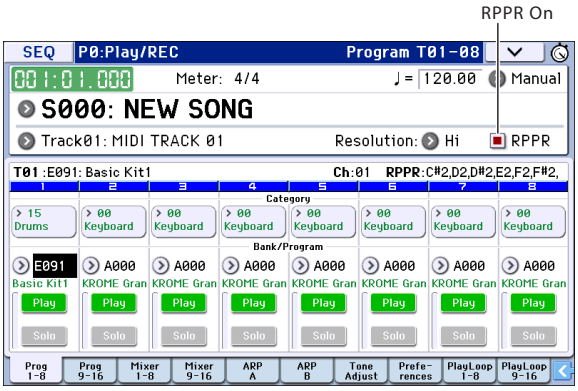
“Sync”、“Mode”また“Shift”についての詳細は、PG p.169を参照してください。

- アサインしたキーはディスプレイのキーボード・グラフィックでも確認できます。
- パターンをアサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。“Track Select”で、演奏するトラックを選びます。例えばC#2～B2までのキーに、ドラムス、ベースなどのバッキング・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、C3より上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。RPPRのアサインは、特定の音域にまとめておくとよいでしょう。

RPPR を演奏する

作成したRPPRを使って、P0:Play/REC– Program T01–08ページなどで演奏してみましょう。

1. P0:Play/REC– Program T01–08ページを選びます。



2. “RPPR”チェック・ボックスをチェックします。

   RPPR機能がオンになります。オン／オフはソングごとに設定します。

3. 鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターンが再生されます。

   外部MIDI 機器からRPPRを演奏するには、“Track Select”で選択されているトラックのMIDI チャンネルでコントロールします。

- “Sync”がBeatまたはMeasureに設定されたキーでのパターン演奏は、ファースト・キー（すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたキー）のパターン演奏に同期します。
- “Sync”をBeat、MeasureまたはSEQにして、同期させてパターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが𝅘𝅥𝅯(32分音符)以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。

4. RPPR 機能をオフにするときは、RPPR チェック・ボックスのチェックをはずします。

ソングを再生しながらRPPRを演奏する

ソングの再生に同期させて、RPPRを演奏することができます。

“Sync”がSEQに設定されたキーでのパターン演奏は、ソング再生に同期します。ソングの再生をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

ソングの演奏時に、[◀◀] (<<REW)、[▶▶] (FF>>)スイッチを押すと同期しなくなります。

Note: ソングの演奏開始と同時に RPPR によるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの 1 小節を入れておくとよいでしょう。

Note: ソングが停止しているときは、アルペジエーターのタイミングに同期します。

RPPR 演奏のリアルタイム・レコーディング

RPPRによるリアルタイムでの演奏をレコーディングすることができます。

RPPRでの演奏をリアルタイム・レコーディングする

RPPRの演奏は、演奏されるパターンごとに設定されているトラックに、演奏データとしてレコーディングすることができます。そのため、演奏するRPPRのトラックの設定や演奏スタイルに合わせて、シングルトラック・レコーディングとマルチトラック・レコーディングの2種類を使い分けます。1つのトラック(MIDI Track 01)のみを使用している場合は、“Track Select”でMIDI Track01を選び、シングルトラック・レコーディング(1つのトラックのみをレコーディング)をします。

RPPRが1つのトラックだけを使用している場合でも、“Track Select”で他のトラックを選び、その演奏を一緒にレコーディングする場合は、複数のトラックを同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングを行います。

また、RPPRを1つのトラックだけではなく複数のトラックで設定していて、複数トラックの演奏を同時にレコーディングするときにもマルチトラック・レコーディングを行います。

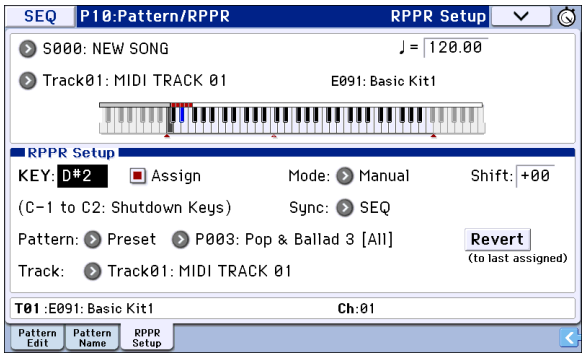
ここでは、RPPR演奏と鍵盤の演奏を同時にレコーディングする方法を説明します。事前にP0:Play/REC– Program T01–08ページでMIDIトラック1にドラムスのプログラムを、MIDIトラック2にベースのプログラムを設定しておいてください。

1. C#2 からいくつかの KEY にプリセット・パターンをアサインします。

   C#2 の“Assign”をチェックし、“Pattern (Pattern Bank)”にPreset、“Pattern Select”にプリセット・パターンをアサインします。“Track”でドラムス・プログラムが設定されているMIDIトラック1(Track 01)を選びます。

2. 各RPPRの“Sync”をSEQに設定します。

   SEQ に設定すると、プレイバック／レコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期して始まります。(→PG p.169参照)

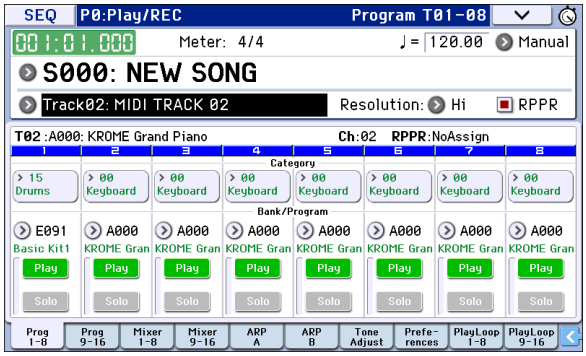


3. P0:Play/REC– Program T01–08ページを選びます。

4. “RPPR”チェック・ボックスをチェックし、“Track Select”をMIDI TRACK 02にします。

   RPPR チェック・ボックスがチェックされていると、RPPR Setup以外のページやタブでもRPPR機能がオンになり、RPPRがアサインされた鍵盤を押さえることで、RPPR機能による演奏ができます。

   Note: 鍵盤 C#2 以上の音域で、パターンがアサインされていない鍵盤では、“Track Select” で選んだ MIDI トラックのプログラムで演奏することができます。



5. RPPRで演奏するトラックと、鍵盤演奏するトラックでの演奏を同時にレコーディングしますので、“Multi REC”チェック・ボックスをチェックします。

   Note: “Recording Setup” に Loop All Tracks を選択しているときには Multi REC を選べません。“Recording Setup” に Overwrite を選んでください。(→ p.60 参照)

6. SEQUENCER [●] (REC)スイッチを押して、レコーディング待機の状態にします。
7. レコーディングするトラック(MIDI TRACK 01、02)の“Play/Rec/Mute”を押してRECにします。

   レコーディングしないトラックがPlayまたはMuteになっていることを確認してください。
8. [⏮] (LOCATE)スイッチを押してロケーションを001:01.000にします。
9. [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。

   そしてRPPRでパターン演奏する鍵盤を押さえます。

   レコーディング前のプリカウント中にRPPRをアサインした鍵盤を押すと、プリカウント後、レコーディングが始まると同時に、RPPRのパターン演奏が始まります。

   RPPRによるパターン演奏と、鍵盤による演奏をレコーディングしてください。

RPPRによるパターン演奏をレコーディングする場合、レコーディングされるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は“REC Resolution”をHi以外に設定してみてください。

10. 演奏を終えたら[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押します。

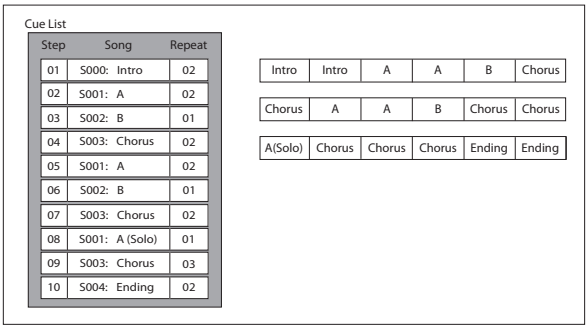
    レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

    演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE]スイッチを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。
11. 他のトラックをレコーディングするときは、必要に応じて“Multi REC”(手順5参照)、“RPPR”(手順4参照)の各チェック・ボックスのチェックをはずします。

キュー・リストの作成と演奏

キュー･リストは、複数のソングを連続してプレイバックさせる機能です。イントロ、A メロディー、B メロディー、サビ(コーラス)、エンディングなど、曲を構成するパーツをそれぞれのソングとして作成し、このキュー･リストで各ソングの順番や繰り返す回数を指定して、1 曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー･リストで効率よく作業することができます。

また、完成した 1 曲 1 曲を好きな順番に並べてプレイバックするジューク･ボックスとしても使用できます。



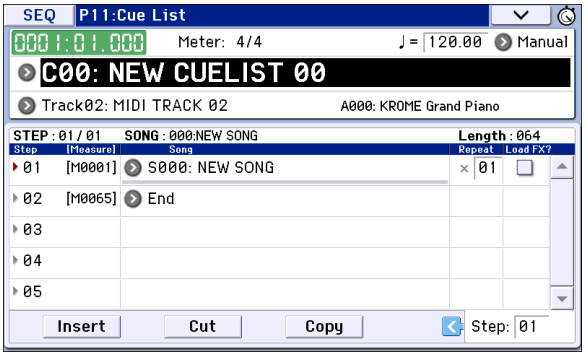
キュー・リストを作成する

キュー･リストを構成する単位をステップといい、1 つのステップにソング･ナンバー、リピート(繰り返し回数)を指定します。

例えば、S000: INTRO、S001: VERSE、S002: CHORUS の各ソングを作成したとします。これらのソングをキュー･リストで組み合わせてみましょう。

1. Seq P11:Cue Listを選びます。

   初期設定で、Step 01にソングS000、Step 02にEndが選ばれます。



2. Stepにソングを追加します。

   Step 02の“Song”を選び、Insertボタンを押します。Step 02にソングが追加されます。ポップアップ･ボタンを押してリストからS001: VERSEを設定します。

   同様に、Step 03の“Song”を選び、Insertボタンを押して、Step 03にソングを追加します。S002: CHORUS を設定してください。

   Cutボタンを押すと、選択しているStepが消去され、一時的に保管されます。Insertボタンを押すと、カットしたソングが選択しているStepに挿入されます。

   Copyボタンを押すと、選択しているStepが一時的に保管されます。Insertボタンを押すと、コピーしたソングが選択しているStepに挿入されます。

3. 最終ステップをEndに設定します。

   Continue to Step01 にすると、キュー･リストを繰り返し再生します。

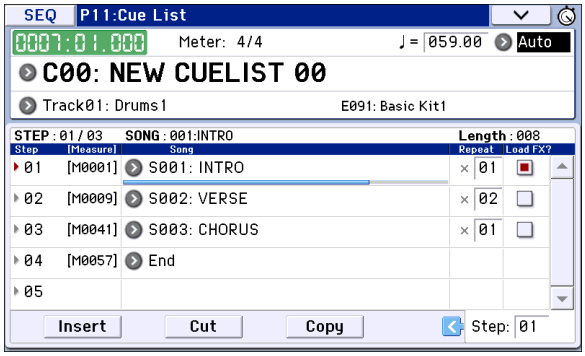
4. “Repeat” で Step のソングを何回リピートさせるかを設定します。ここでは、Step 02のS001: VERSEを02にしてください。

5. Step の各ソングを再生するタイミングでエフェクトの設定も同時に切り替えるかどうかを設定します。切り替える場合は“Load FX?”チェック･ボックスをチェックします。

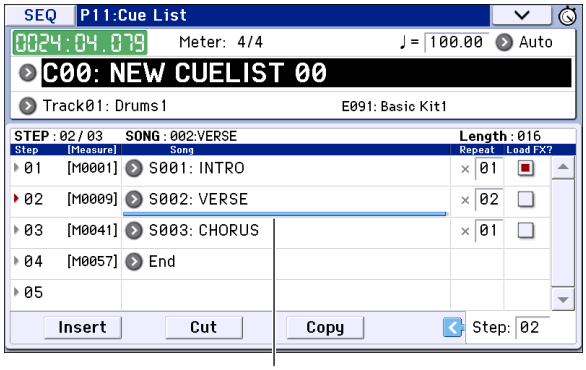
   ここでは、エフェクトを読み込むStep 01の“Load FX?”チェック･ボックスをチェックします。

6. 各ソングで設定したテンポで再生するには“Tempo Mode”をAutoに設定します。

   Manualのときは、“♩=”で設定したテンポで再生します。



7. SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押すと“Current Step”で設定したステップより演奏が開始します。



Song Position Bar

- “Step”: 矢印で再生中のステップを示します。▶が現在選ばれている“Step”です。ステップ中のソングの進行状況がソング･ネーム下のSong Position Barに表示されます。また停止中に“Current Step”を設定すると表示がかわります。
- “M＊＊＊＊”: そのステップの開始小節を示します。
- “Meter”: 演奏中の拍子を示します。設定はできません。
- キュー･リストの名前は、メニュー･コマンド“Rename Cue List”で設定します。
- 鍵盤を弾くと“Track Select”で選択しているトラックのプログラムが発音します。ソングごとに異なるトラックを設定している場合、演奏時に切り替わります。

キュー・リストをソングにコンバートする

キュー･リストをメニュー･コマンド “Convert to Song” を使用して、1 つのソングにコンバートすることができます。(→PG p.202「Convert to Song (Convert Cue List to Song)」参照)

ソングを保存する

作成したデータを忠実に再現するためにプログラム等も一緒に保存する“Save All”による保存をお薦めしますが、ソングに使用しているプログラムのナンバーやサウンドを変更していない場合は、ソングに関するデータ(.SNG)だけを保存するとデータ容量も少なくて効率的です。

電源をオフにすると、Sequencer モードの設定やレコーディングしたソング、ユーザー・パターン、キュー・リストの各データは消えてしまいます。

1. SDカード・スロットにSDカード(市販)を挿入します。
   メディアのラベルを上に向け、コネクター側をSDカード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。

メディアを装着するときは、メディアの向きに注意してください。誤った向きで無理に装着すると、スロットやメディアが破損したり、データが失われることがあります。

2. [WRITE]スイッチを押します。
   Save Songs and Cue Lists Dataダイアログが表示されます。名前を変更するときは適宜設定してください。(→p.117参照)
3. もう一度 [WRITE] スイッチを押すと保存(ライト)が実行されます。
   同じ名前のデータがある場合は上書きしてよいかを確認するメッセージが表示されます。上書きしてよい場合はOKボタンを押します。

SD カードが挿入されていない、ライトプロテクトされている、といった場合や、事前にMEDIAモードで操作されたパスがDOSディレクトリ以外(.PCGや .SNG等をOpenした状態)のときには、“File/path not found” などのメッセージが表示され、保存できません。
これらの場合は、Mediaモードに移動してSDカードの状態を確認し、適切な保存先を選択後、“SaveAll”、“Save SEQ”などを実行してください。

テンプレート・ソングの保存

ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクトやアルペジエーター等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、メニュー・コマンド “Save Template Song”でセーブしてください。

エフェクトの設定

KROME のエフェクトの概要

エフェクトは 193 種類のフル・デジタル・エフェクトから選択できます。

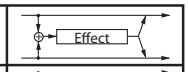
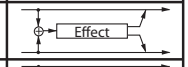
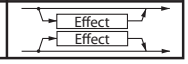
KROME のエフェクトは、5 系統のインサート・エフェクト、2 系統のマスター・エフェクト、1 系統のトータル・エフェクトと、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。これらはすべてステレオの入出力を備えています。

また、これらのエフェクトでは、特定のエフェクト・パラメーターのかかり具合を KROME のコントローラーや MIDI メッセージでコントロールし、演奏中などにリアルタイムに変化させるダイナミック・モジュレーション（Dmod）や、MIDI/Tempo Sync 機能を備えています。また種類の異なるモジュレーション・エフェクトを同期させることが可能なコモン LFO を使用できます。

エフェクトの入出力

インサート・エフェクト

インサート・エフェクト IFX1 ～ 5 の入出力は、ステレオ・イン – ステレオ・アウトです。"Wet/Dry" の Dry（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

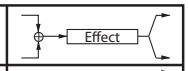
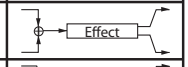
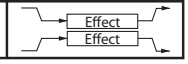
Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

マスター・エフェクト

マスター・エフェクト MFX1、MFX2 の入出力は、ステレオ・イン – ステレオ・アウトです。マスター・エフェクトへの入力レベルは、Send1、2 で設定します。

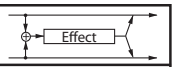
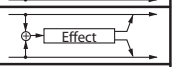
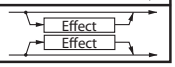
マスター・エフェクトは、"Wet/Dry" の Dry（エフェクトをかけないダイレクト音）は出力しません。Wet（エフェクトをかけた音）のみを出力します。"Wet/Dry" からの出力は "Return1"、"Return2" で設定した出力レベルで L/R バスへ送ります。この出力は "Bus (IFX/Output) Select"（各モードの P8– Routing ページまたは P8– Insert FX Setup ページ）の L/R 出力とミックスし、トータル・エフェクトへ出力します。

000:No Effect を選択すると、出力をミュートします。また、マスター・エフェクトの出力のしかたはエフェクトの種類によって異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

トータル・エフェクト

トータル・エフェクト TFX の入出力は、ステレオ・イン – ステレオ・アウトです。"Wet/Dry" の Dry（エフェクトをかけないダイレクト音）は、ステレオ入力した音をそのままステレオ出力します。Wet（エフェクトをかけた音）は、エフェクトの種類によって出力のしかたが異なり、次のようなバリエーションがあります。

Wet	Mono In - Mono Out	
	Mono In - Stereo Out	
	Stereo In - Stereo Out	

Note: 各エフェクト・ブロック図に入出力構成を示しています。（→ PG p.273）

各モードのエフェクト

Program モード

プログラムは、オシレーター（OSC1&2）の出力音を、フィルター（Filter）、ドライバー（Driver）、アンプ（Amplifier）、イコライザー（EQ）で音作りするのと同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバーブ等の空間処理をし、トータル・エフェクトで最終的なサウンドを調節します。また、ドラムトラック・プログラムの出力音にも、同様のエフェクトが使用可能です。これらの設定はプログラムごとに行えます。

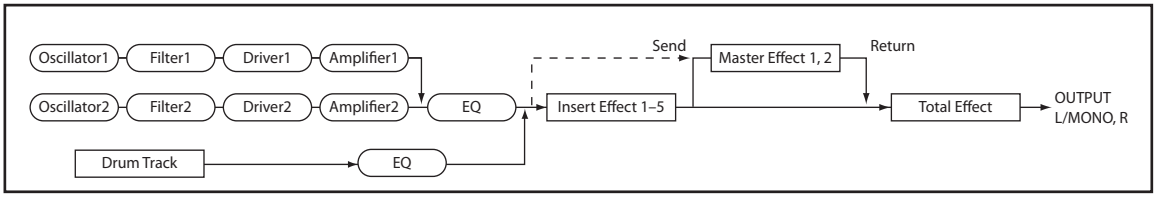
Combination, Sequencer モード

Combination、Sequencer モードは、ティンバー／トラックごとのプログラム音を、トラック EQ や、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理を、トータル・エフェクトで全体の音質を調節します。

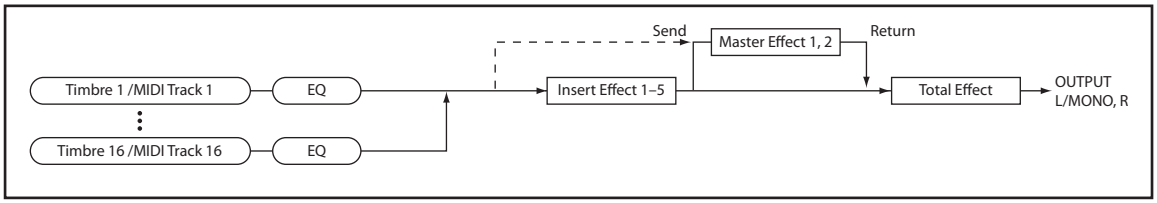
これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencer モードではソングごとに行います。

なお、Sequencer モードではエフェクトの切り替えや、エフェクト・パラメーターの変化をレコーディングし、ソングのプレイバック時に自動的にエフェクトを切り替えたり、エフェクト・パラメーターの値を変化させることができます。

Program モード



Combination, Sequencer モード



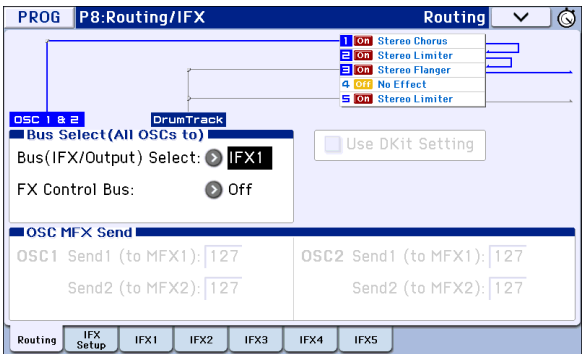
ルーティングとエフェクト設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーター、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックを、どのエフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を説明します。

プログラムのエフェクト設定

ルーティング

1. Prog P8: Routing/IFX– Routing ページを表示します。



2. “Bus (IFX/Output) Select” で、オシレーターの出力を、どのバスへ送るかを設定します。オシレーターの出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は IFX1 を選びます。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、R へ送ります。

IFX1 ～ 5: インサート・エフェクト IFX1 ～ 5 へ送ります。

Off: “Send1 (to MFX1)”、“Send2 (to MFX2)” で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

3. “OSC MFX Send” は、オシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

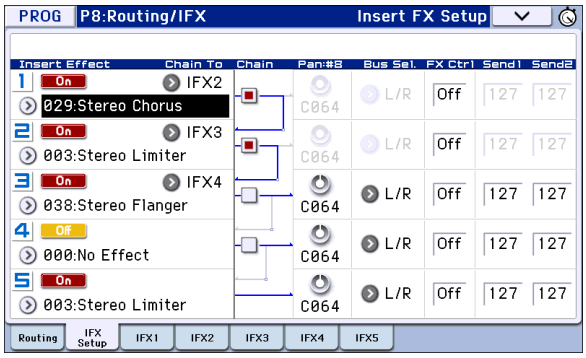
“Bus (IFX/Output) Select” を L/R または Off にしたときのみ設定できます。

“Bus (IFX/Output) Select” を IFX1 ～ 5 にしているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2” (Insert FX Setup ページ) でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

4. “FX Control Bus” は、オシレーター 1、2 の出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→ PG p.258「FX Control Bus」参照)

インサート・エフェクト

5. Prog P8: Routing/IFX– Insert FX Setup ページを表示します。



6. IFX1 ～ 5 で各インサート・エフェクトを選びます。

ポップアップ・ボタンを押すと、エフェクトが 10 種類のカテゴリーに分かれて表示されます。左右のタブでカテゴリーを選び、そのカテゴリーに含まれるエフェクトをディスプレイで選びます。

メニュー・コマンド “Copy Insert Effect” で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また “Swap Insert Effect” で、例えば IFX1 と IFX5 を入れ替えることができます。

7. On/Off ボタンを押して、インサート・エフェクトをオンにします。

押すたびにインサート・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

8. “Chain” を設定します。

“Chain” チェック・ボックスをチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。手順 2 でオシレーターの出力が IFX1 へ入力されていますので、手順 5 図のように設定すると IFX1 → IFX2 → IFX 3 の 3 系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、オシレーターの出力にインサート (挿入) されます。

9. インサート・エフェクト通過後の “Pan:#8”、“Bus (Bus Select)”、“FX Ctrl”、“Send1”、“Send2” を設定します。

“Chain” をチェックしているときは、最後の IFX 通過後の設定が有効です。(“FX Ctrl” を除く)

“Pan: #8”: パンを設定します。

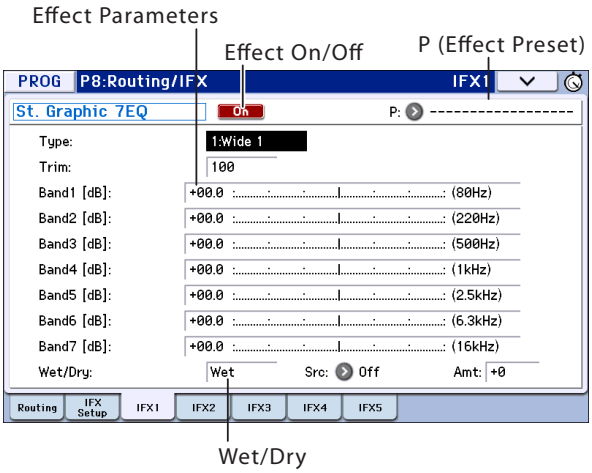
“Bus” (Bus Select) : 出力先を設定します。通常 L/R に設定します。

“Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでは 127 に設定します。

“FX Control Bus”: インサート・エフェクト通過後の音を FX Control バスに送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。(→ PG p.258「FX Control Bus」参照)

10.P8: Routing/IFX– Insert FX Setupページで選択したインサート・エフェクトのパラメーターを調整します。

IFX 1 ～ 5 タブを押して、パラメーターを調節します。



"Effect On/Off": インサート・エフェクトのオン／オフを設定します。Insert FX Setup ページのオン／オフとリンクしています。

"P (Effect Preset)": エフェクト・プリセットを選択します。KROME は、001: Stereo Compressor ～ 193: Early Reflections の各エフェクトごとにパラメーター設定を内部メモリーに記憶させることができます。この機能をエフェクト・プリセットと呼びます。

設定した各エフェクト・パラメーターは、プログラムごとに記憶されますが、エフェクト・プリセットはエフェクトごとにパラメーター設定のバリエーションを保存できます。気に入ったエフェクト設定を、メニュー・コマンド "Write FX Preset" でプリセットとして保存して、他のプログラムやモードで簡単に呼び出すことができます。

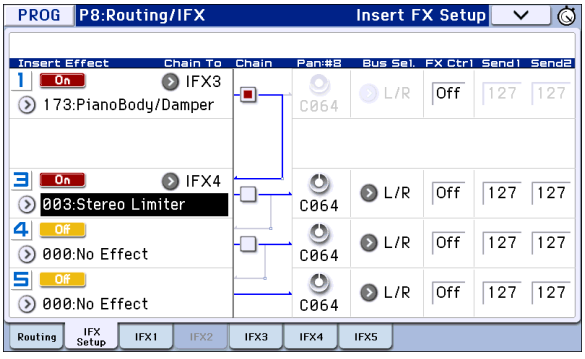
各エフェクトのパラメーターについては、PG p.273 ～を参照してください。

ダブルサイズ・エフェクト

ダブルサイズ・エフェクト（172: St.MItband Limiter ～ 193: Early Reflections）は、その他のエフェクトよりも 2 倍の領域を使用します。

ダブルサイズ・エフェクトは、インサート・エフェクト IFX1 ～ IFX4、マスター・エフェクト MFX1 で使用できます。ただし、次ナンバーのエフェクトが使用できません。例えば、IFX1 にダブルサイズ・エフェクトを選択しているときは IFX2 が使用できません。MFX1 に選択したときは MFX2 が使用できません。

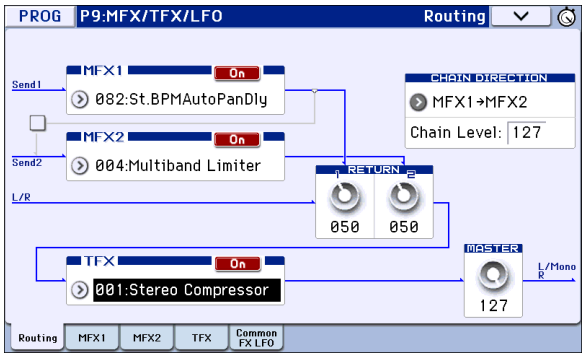
***IFX1, IFX4* にダブルサイズ・エフェクトを選択した例**



マスター・エフェクト

11."Send1"、"Send2" の設定（手順 3 または 9）によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。"Send1"、"Send2" が 0 のときはマスター・エフェクトへは入力されません。"Send1" が MFX1 に、"Send2" が MFX2 に対応します。

12. Prog P9: MFX/TFX/LFO– Routing ページを表示します。



13.MFX1、MFX2 で、それぞれのマスター・エフェクトを選びます。

手順はインサート・エフェクトと同様です。（→手順 6）

Note: ダブルサイズ・エフェクトは MFX1 にのみ選択できます。（→ p.80「ダブルサイズ・エフェクト」参照）

14. On/Off ボタンを押して、マスター・エフェクトをオンにします。

押すたびにマスター・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

15."Return1"、"Return2" で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

Note: 各エフェクトの "Wet/Dry" の Wet 側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。これにリターンの設定値をかけたものが（"Return"=127 で x1.0）実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。

16.MFX1、MFX2 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

「プログラムのエフェクト設定」手順 10 を参照してください。

トータル・エフェクト

17."Bus (IFX/Output) Select" でオシレーターの出力を L/R、またはインサート通過後の "Bus" を L/R に設定することによってトータル・エフェクトへ入力されます。

また、マスター・エフェクトからの出力は、Prog P9: MFX/TFX/LFO– Routing ページの "Return1"、"Return2" で、トータル・エフェクトへ入力されます。

トータル・エフェクトを通過後、AUDIO OUTPUT L/MONO、R に出力されます。

18. Prog P9: MFX/TFX/LFO– Routing ページを表示します。

19.TFX で、それぞれのトータル・エフェクトを選びます。手順はインサート・エフェクトと同様です。（→手順 6 参照）

トータル・エフェクトでは、ダブルサイズ・エフェクトを使用できません。（→ p.80「ダブルサイズ・エフェクト」参照）

20. On/Off ボタンを押して、トータル・エフェクトをオンにします。

押すたびにトータル・エフェクトのオン／オフが切り替わります。Off のときは、000: No Effect を選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

21.TFX ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを設定し、最終的な音を調整します。

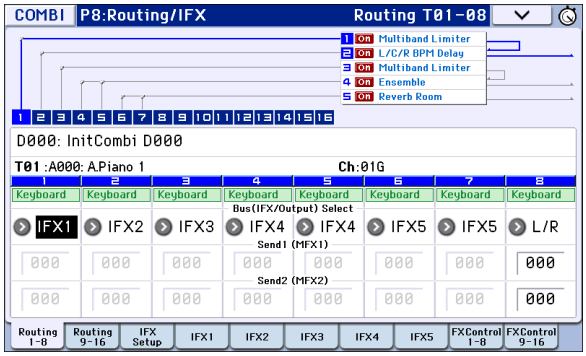
「プログラムのエフェクト設定」手順 10 を参照してください。

コンビネーション、ソングのエフェクト設定

Combination、Sequencer モードでは、ティンバー／トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定方法は類似しています。ここでは、コンビネーションでの手順を説明します。

ルーティング

1. Combi P8: Routing/IFX– Routing T01–08 ページを表示します。



2. “Bus (IFX/Output) Select” で、ティンバーごとの出力を、どのバスへ送るかを設定します。ティンバーの出力をインサート・エフェクト 1 へ入力する場合は IFX1 を選びます。

   ディスプレイ上部にルーティング、インサート・エフェクト、チェインの設定の状態が表示されます。この例では、T01（ティンバー 1）は IFX1 と 2 を使用しています。T02 は IFX2、T03 は IFX3 と 4、T04 と T05 は IFX4、T06 と T07 は IFX5 をそれぞれ使用しています。

3. “Send1”、“Send2” では、マスター・エフェクトへのセンド・レベルをティンバーごとに設定します。

   “Bus (IFX/Output) Select” を L/R または Off に設定したときのみ設定できます。

   Note: 実際のセンド・レベルは、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーター 1、2 ごとの “Send1”、“Send2” の設定とのかけ算で決まります。プログラムでの “Send1”、“Send2” の設定が 0 のとき、ここのセンド・レベルを上げても実際のレベルは 0 になります。

   “Bus (IFX/Output) Select” を IFX1 ～ 5 に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の “Send1”、“Send2”（Insert FX Setup ページ）で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

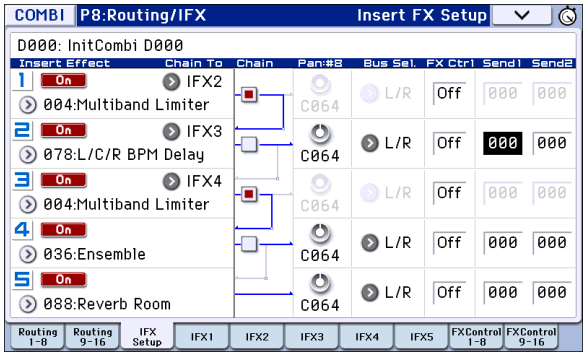
4. FX Control 1–8 タブを押して、FX Control T01–08 ページを表示します。

   “Bus (IFX/Output) Select” は Routing T01–08 ページと同じものです。どちらのページからでも設定することができます。

   “FX Control Bus” は、ティンバー出力を FX Control バスへ送ります。エフェクトの入力音を別の音でコントロールするときに使用します。2 系統の FX Control バスを使用して、自在なエフェクト・コントロールが可能です。（→ PG p.258「FX Control Bus」参照）

インサート・エフェクト

5. Combi P8: Routing/IFX– Insert FX Setup ページを表示します。



6. IFX1 ～ 5 で各インサート・エフェクトを選び、各設定を行います。

7. IFX1 ～ 5 ページを選び、それぞれでエフェクトのパラメーターを調整します。

   これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。（→ p.79 参照）

MIDI 各エフェクトごとにダイナミック・モジュレーション（Dmod）、インサート・エフェクト通過後のパン（CC#8）、Send1、Send2 を MIDI でコントロールすることができます。インサート・エフェクトにルーティングしているティンバーのチャンネル・ナンバーには Ch01 ～ 16 の右に「*」がつきます。MIDI チャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

マスター・エフェクト
トータル・エフェクト

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます。（→ p.80 参照）

MIDI “Ctrl Ch.” によるコントロールが可能で、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトのダイナミック・モジュレーション（Dmod）を、設定した MIDI チャンネルでコントロールすることができます。

ダイナミック・モジュレーション、Common FX LFO

ダイナミック・モジュレーション（Dmod）は、エフェクトの特定のパラメーターを KROME のコントローラーや MIDI メッセージを使ってコントロールし、リアルタイムでエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、MIDI/Tempo Sync 機能があります。モジュレーション系エフェクトの LFO スピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

ダイナミック・モジュレーション（Dmod）

ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする

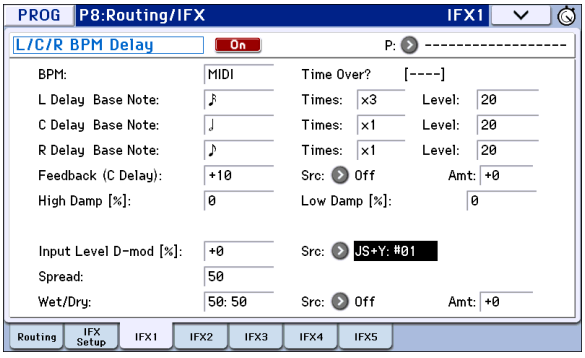
ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を説明します。

1. 「プログラムのエフェクト設定」（→ p.79 参照）の手順に沿って、“IFX1” に 078: L/C/R BPM Delay を設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。
2. Prog P8: Routing/IFX– IFX1 ページを表示します。

ジョイスティックを奥方向に操作して Dmod 機能でディレイのレベルを変化させる

3. “Input Level D-mod” を +100 にします。
4. “Source” を JS+Y: #01 にします。ディレイ音が消えます。

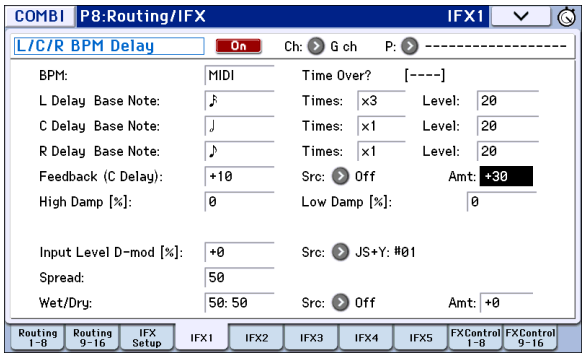
   エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。



[SW1] スイッチを操作して Dmod 機能でフィードバックのレベルを変化させる

5. P1: Basic/Controllers– Controllers Setup ページで、“SW1” の機能を SW1 Mod. (CC#80)、“Mode” を Toggle にします。

   P8: Routing/IFX– IFX1 ページを表示します。Feedback “Src” を SW1: #80 にし、“Amt” を +30 にします。

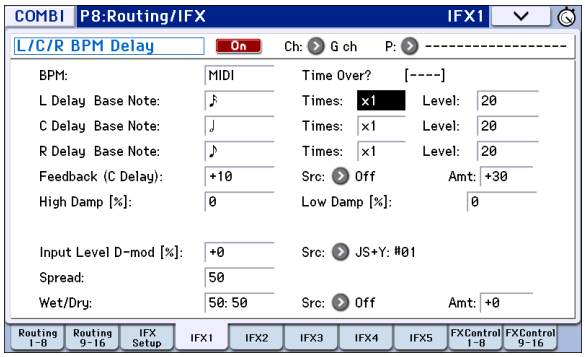


（ジョイスティックを奥方向に倒し）[SW1] スイッチを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。“Amt” の設定で [SW1] スイッチを押したときのフィードバック・レベルが決まります。“Amt” を –10 にして SW1 を押すと、フィードバック・レベルは 0 になります。

MIDI/Tempo Sync 機能で、アルペジエーターのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

6. “BPM” を MIDI にします。
7. L、C、R それぞれの “Delay Base Note” と “Times” を任意に設定します。

   効果をわかりやすくするために、ここでは “L/C/R Delay Base Note” を♪に、“Times” を x1 に設定してください。ディレイ・タイムは、8 分音符の周期でリピートします。



8. [TEMPO] ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。

   （ジョイスティックを奥方向に倒し）[SW1] スイッチを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長くなります。

9. [ARP] スイッチをオンにして、アルペジエーターを演奏させます。

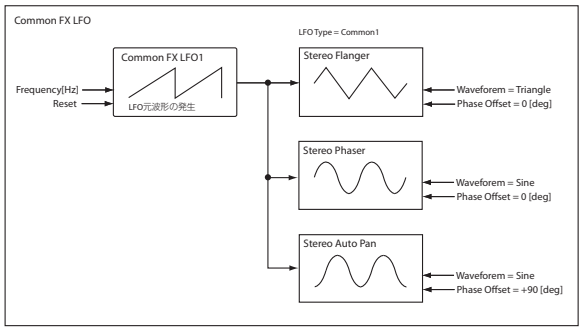
   アルペジエーターは任意に選択してください。[TEMPO] ノブを回すとアルペジエーターによる演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

ディレイ音を発音中に、[TEMPO] ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

MIDI エフェクトによっては、LFO の周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの “MIDI Sync” を On に、“BPM” を MIDI に設定してください。詳細は PG p.256 を参照してください。

Common FX LFO

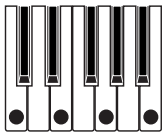
Common FX LFO は、モジュレーション系の各種エフェクトで使用できます。通常、モジュレーション系エフェクトの LFO は、LFO スピードを合わせても、それぞれが独立しているために位相は合っていません。モジュレーション系の各エフェクトの “LFO Type” パラメーターで Common1 または Common2 を選択すると、各エフェクトごとの個別な LFO ではなく、ここで設定した共通の LFO でモジュレーションがかかります。これにより複数のモジュレーション系エフェクト、例えばフランジャー、フェイザー、オート・パンなどを同時に、1 つの Common FX LFOを使用して同位相でコントロールする等が可能になります。また、各エフェクトごとに LFO 波形や、位相オフセット等を別々に設定できるため、複数エフェクトのコンビネーションを自在に作り出すことができます。



アルペジエーター機能

アルペジエーター機能を使って演奏する

アルペジエーターとは、アルペジオ(分散和音)を、自動的に発音する機能です。一般的なアルペジエーターは、鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。



鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する

本機のアルペジエーターは、それに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を搭載しています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバッキング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など音作りの一部としても効果的に使用できます。

さらにCombination、Sequencerモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できる、デュアル・アルペジエーター構成となっています。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

本機には、5個のプリセット・アルペジオ・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOMのオーソドックスなパターン)に加え、1028個のユーザー・アルペジオ・パターンを内蔵しています。工場出荷時には、多種多様なプリセット・アルペジオ・パターンが収められています。また、ユーザー・アルペジオ・パターンは自分で作成することもできます。(→PG p.229参照)

Program モードでアルペジエーターを使って演奏する

1. Programモードでプログラムを選びます。(→p.21 "プログラムの選択"参照)
2. [ARP]スイッチを押すと(LED点灯)、アルペジエーターがオンになります。

   鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。
3. 次項で説明する「ノブ[1]～[4]によるコントロール」、「アルペジオ・パターンの選択と動作設定」を参照して、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

アルペジエーターのオン/オフ

- [ARP] スイッチを押すたびにアルペジエーターのオン／オフが切り替わります。

  オンのとき(LED点灯)に鍵盤を弾くと、選択されているアルペジオ・パターンによる演奏がスタートします。

Note: プログラムのライト時にオン／オフの状態が保存されます。

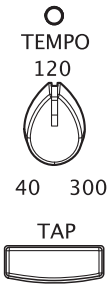
コンビネーションとソングでは、アルペジエーターA、Bの設定によって、[ARP]スイッチをオンにして鍵盤を弾いても、アルペジエーターがスタートしないものがあります。(→p.90参照)

アルペジエーターのテンポ調整

- [TEMPO] ノブ、または [TAP] スイッチでテンポを調整します。

  ディスプレイ右上の"♩="の値が変わります。40.00～300.00の範囲で設定できます。[TAP]スイッチの上にあるLEDが4分音符(♩)で点滅します。

  [TEMPO]ノブ、[TAP]スイッチの他に、ディスプレイ上で"♩="を選び、テン・キー[0]～[9]でテンポを入力し、[ENTER]スイッチを押しても設定できます。その他、バリュー・コントローラーでも設定できます。設定したテンポに同期してLEDが点滅します。



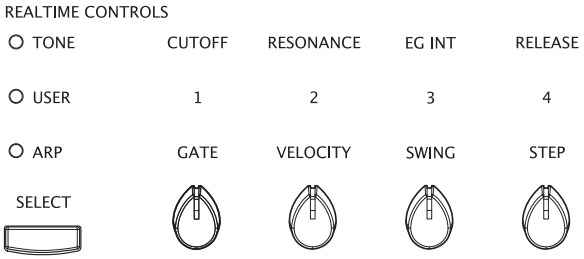
Note: テンポの設定はプログラムのライト時に保存されます。

Note: アルペジオの演奏スピードは "Resolution" (Prog P0:Play–Arpeggiator ページ),"Resolution" (P7:ARP/DT– ARP Setup ページ) の設定に影響を受けます。

Global P1: MIDI– MIDI Basicページの"MIDI Clock"がExternal MIDI、External USBのとき、またはAutoに設定してMIDIクロックを受信しているときは、"♩=" EXTと表示され、外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

ノブ[1]～[4]によるコントロール

- [SELECT]スイッチを押してARPを選び、ノブ[1]～[4]を操作することによってアルペジエーターをコントロールします。



アルペジオ音の長さを変える：GATE

- ノブ[1](GATE)を回すとアルペジオ音の長さが変化します。

  左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター"Gate"(Prog P7:ARP/DT– ARP Setupページ)での設定値になります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

Note: [SELECT] スイッチで TONE を選び、ノブ 4（RELEASE）を調整すると効果的です。

アルペジオ音の強さを変える: VELOCITY

- ノブ [2](VELOCITY)を回すとアルペジオ音の強さが変化します。

  左に回すと弱く、右に回すと強くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター"Velocity"(Prog P7:ARP/DT– ARP Setupページ)での設定値になります。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

Note: [SELECT] スイッチで TONE を選び、ノブ 1（CUTOFF）、2（RESONANCE）、3（EG INT）を調整すると効果的です。

アルペジオ・パターンにシャッフル感を与える: SWING

- ノブ [3](SWING)を回すと偶数拍のアルペジオ音のタイミングを前後にずらします。

  左に回すと偶数番の発音のタイミングが早くなります、右に回すと遅くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター"Swing"(Global P6:Arpeggio Pattern–Setupページ)での設定値になります。

アルペジオ・パターンのステップを変える: STEP

- ノブ[4](STEP)を回すとアルペジオ・パターンのステップが変化します。

  左に回すとパターンの長さ("Length")が、右に回すとアルペジオ音の間隔("Resolution")が、それぞれ半分単位で短くなります。センター位置(12時方向)で"Length"、"Resolution"(Global P6:Arpeggio Pattern– Setupページ)での設定値になります。

"Pattern"で選択しているアルペジオ・パターンがP0～P4のプリセット・アルペジオ・パターンの場合は、ノブを回しても変化しません。U0000(INT)～U1027(USER)のユーザー・アルペジオ・パターンを選択しているときのみ有効です。

Note: プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

Note: 選んでいるプログラムによっては、ノブ [4] を操作しても、効果が変わらないことがあります。

アルペジオ・パターンの選択と動作設定

Prog P0:Play–Arpeggiatorページで、アルペジオ・パターンとアルペジエーターの動作方法を設定します。

- Prog P0:Playで、ARPタブを押して、Prog P0:Play–Arpeggiatorページを選びます。

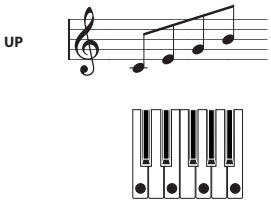
アルペジオ・パターンを選択する

P0～P4のプリセット・アルペジオ・パターン、U0000(INT)～U1027(USER)のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。工場出荷時には、U0000(INT)～U0899(INT)、U0900(USER)～U1027(USER)の一部に多種多様なアルペジオ・パターンが収められています。

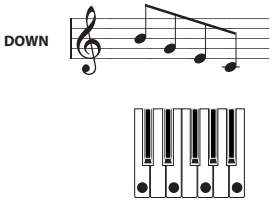
- "Pattern"を選び、[VALUE]ダイヤルや、[INC] [DEC]スイッチ、ポップアップ・メニューでアルペジオ・パターンを選択します。

  ユーザー・アルペジオ・パターンは、テン・キー[0]～[9]でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER]スイッチを押すことによっても選択できます。

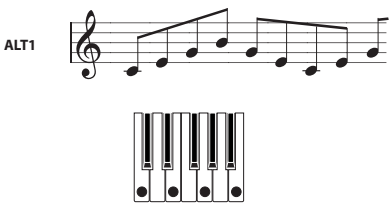
P0: UP



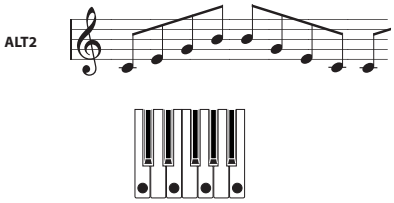
P1: DOWN



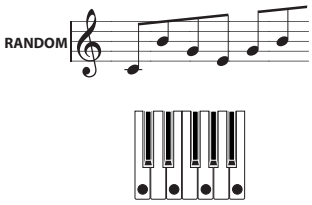
P2: ALT1



P3: ALT2



P4: RANDOM



アルペジオ音の間隔を変える

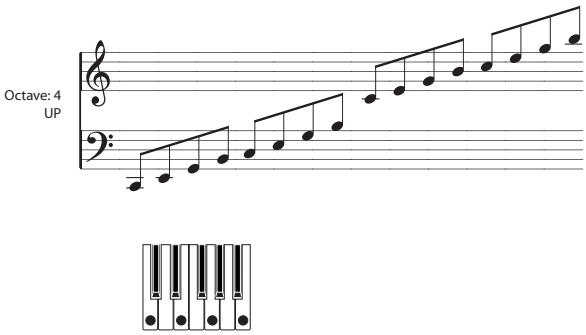
“Resolution”で、アルペジオ音の間隔を𝅘𝅥𝅯₃～♩で設定します。

- “Resolution”を選び、[VALUE]ダイヤル、[INC] [DEC]スイッチ、ポップアップ・メニューでアルペジオ音の間隔を設定します。

アルペジオをオクターブに渡って演奏させる

“Octave”ラジオ・ボタンでアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。

- “Octave” ラジオ・ボタンで展開させるオクターブの範囲を選びます。



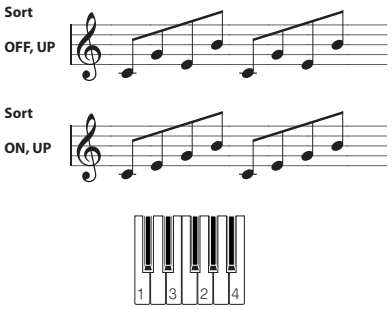
弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順にアルペジオを展開させるか、鍵盤を押した順番にアルペジオを展開させるかを設定します。

- “Sort”チェック・ボックスを設定します。

  チェックする: 鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します。

  チェックしない: 鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。



アルペジオ演奏を、鍵盤から手を離しても続けさせる

鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏を続けさせるか、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まるかを設定します。

- “Latch”チェック・ボックスを設定します。

  チェックする: 鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏が続きます。

  チェックしない: 鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。

アルペジエーターをキー・シンクさせる

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、MIDIクロックに同期したテンポに常に従うかを設定します。

- “Key Sync.”チェック・ボックスで設定します。

  チェックする: ノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

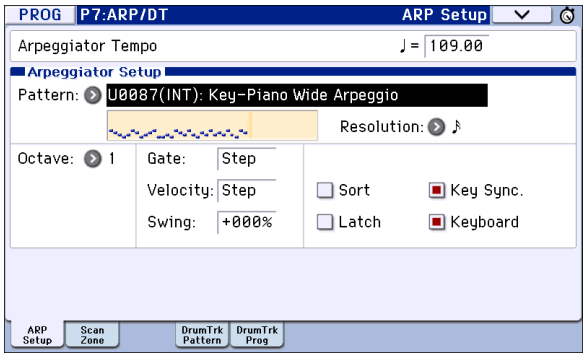
  チェックしない: MIDIクロックのタイミングに同期して動作します。

アルペジオ演奏と、鍵盤で弾いた演奏を発音させる

- “Keyboard”チェック・ボックスを設定します。

  チェックする: 鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。

  チェックしない: アルペジオ音だけが発音します。



アルペジオ音の長さを変える

P7:ARP/DT–ARP Setupの“Gate”は、アルペジオ音の長さを設定します。000～100(%)では、常に設定したゲート・タイムで動作します。Stepは“Pattern”でU0000(INT)～U1027(USER)を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したゲート値で動作します。

アルペジオ・コントロール(ARP)[GATE]ノブでもコントロールすることができます。(→p.86参照)

アルペジオ・パターンのベロシティ等を設定する

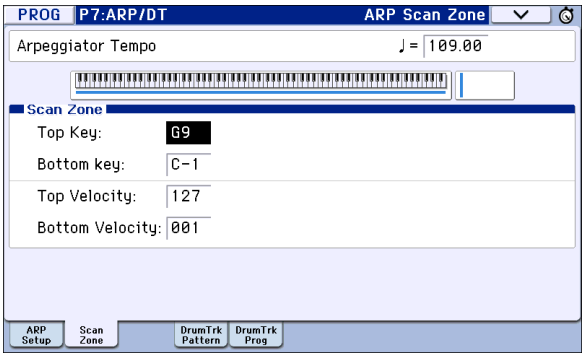
P7:ARP/DT–ARP Setupの“Velocity”は、アルペジオ音のベロシティを設定します。001～127では、常に設定したベロシティ値で動作します。Keyは打鍵時のベロシティ値で動作します。Stepは“Pattern”でU0000(INT)～U1027(USER)を選んでいるときに有効で、各ステップで設定したベロシティ値で動作します。

“Swing”は、先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。

“Velocity”、“Swing”は[SELECT]にARP選択時、ノブ[2]、[3]でそれぞれコントロールすることができます。

アルペジエーターが動作する範囲を設定する

P7:ARP/DT–ARP Scan Zoneでは、アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)とベロシティの範囲を設定します。



Combination モードでアルペジエーターを使って演奏する

Combinationモードは、2つのアルペジオ・パターンが同時に動作するデュアル・アルペジエーターで構成されています。

1. Combination　モードで、コンビネーションを選びます。(→p.43 "コンビネーションの選択"参照)

   コンビネーションを切り替えていくと、[ARP]スイッチのLEDが点灯するコンビネーションがあります(→p.91 "アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる"参照)。

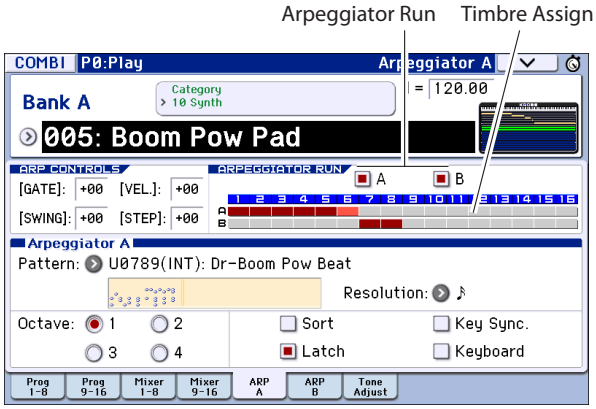
   鍵盤を弾くと、アルペジオ演奏がスタートします。また、その他のコンビネーションでも[ARP]スイッチを押すと(LED点灯)、アルペジエーターがオンになります。
2. 前項の「ノブ [1] ～ [4] によるコントロール」、「アルペジオ・パターンの選択と動作設定」を参照して、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

[ARP]スイッチ、 [TEMPO]ノブ、[TAP]スイッチ、リアルタイム・コントロール[SELECT]にARP選択時のノブは、アルペジエーターA、B両方に対して有効です。コンビネーションのライト時に状態が保存されます。

アルペジオ・パターンの選択と動作設定

Combi P0:Play–Arpeggiatorページで、アルペジオ・パターンとアルペジエーターの動作方法を設定します。

- Combi　P0:Playで、ARP　Aタブまたは ARP　Bタブを押して、Combi P0:Play–Arpeggiator AまたはBページを選びます。



動作させるアルペジエーターの選択

"Arpeggiator Run"で動作させるアルペジエーターにチェックをつけます。ここでチェックしているアルペジエーターが、[ARP]スイッチをオンにしたときに動作します。

ただし、"Timbre Assign"で確認できるT(ティンバー)1～16に、アルペジエーターAまたはBがアサインされている場合にのみアルペジエーターによる発音が行われます。設定は　Combi P7:ARP/DT– ARP Setup T01–08、T09–16ページ"Arpeggiator Assign"で行います。(→p.90参照)

Arpeggiator-A、Arpeggiator-B

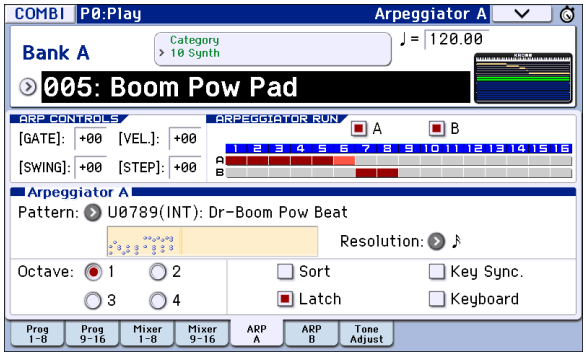
"Pattern (Select)"、"Resolution"、"Octave"、"Sort"、"Latch"、"Key Sync"、"Keyboard"の設定をA、Bそれぞれに対して行います。(→p.86参照)

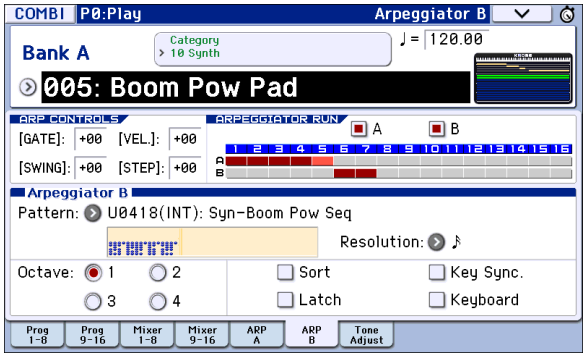
ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

コンビネーションがどのように構成されているかを確認してみましょう。

例としてコンビネーションA005: Boom Pow Pad を選び、Arpeggiator A、Bページを表示してください。

[ARP]スイッチを押してオン(点灯)にします。

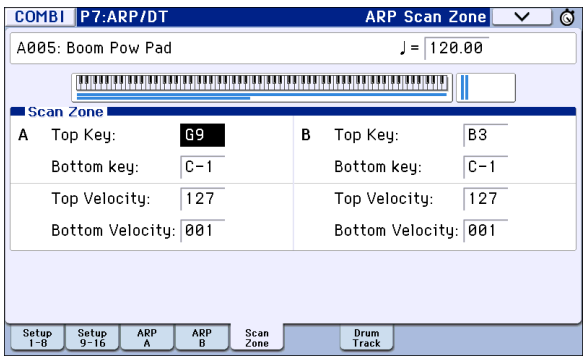




- “Timbre Assign”を見ると、アルペジエーターAがティンバー1～5に、アルペジエーターBがティンバー6と7にアサインされています。

  鍵盤を弾くと、アルペジエーターAのアルペジオ・パターンで、ティンバー1～4のドラムス・プログラムが発音します(ティンバー5は、ティンバー1～4を動作させるためのダミー・ティンバーです→p.91参照)。
  アルペジエーターBで、ティンバー6と7のプログラムが発音します。
- “Arpeggiator Run”のAまたはBのチェックをはずすと、はずした方のアルペジエーターが停止します。

  再度チェックをつけて鍵盤を弾くと、アルペジエーターが動作します。
- Combi P7:ARP/DT– ARP Scan Zoneページを表示すると、Bの“Top Key”、“Bottom Key”でB3以下の鍵盤にだけアルペジエーターBが動作するように設定されています。アルペジエーターAはどのキーでも動作するように設定されています。



- なお、ティンバー1～4のドラムス・プログラムでは、同じアルペジエーターAのパターンを使用していますが、ティンバーごとに発音するノートをキー・ゾーンで分割しているため、それぞれがアルペジオ・パターンの一部が発音します。P0: Play– Program T01-08ページでティンバー1～4をそれぞれミュートして確認してください。組み合わせてバリエーションを持たせることができます。

コンビネーションとソングでのアルペジエーターの設定

Combination、Sequencerモードは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができます。このデュアル・ポリフォニック・アルペジエーターは、これらのモードにおいて設定方法は似ています。

ここでは、コンビネーションを例にして手順を説明します。

デュアル・ポリフォニック・アルペジエーターを使って以下のような設定が行えます。

- ティンバーごとにアルペジエーターをアサインできます。Off、(アルペジエーター) A、(アルペジエーター) Bから選びます。→手順5
- A、Bをそれぞれに動作させるかを設定できます。→手順6
- A、B それぞれにアルペジオ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。→手順7
- 鍵盤の範囲やベロシティの強さでアルペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切り替えたりすることができます。→手順8
- アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけに発音するティンバーが設定できます。→手順10

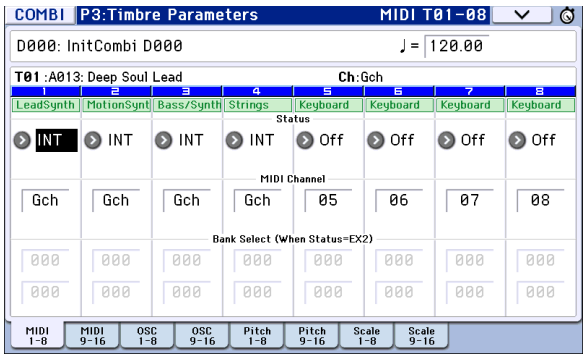
アルペジエーターの設定

1. Combination P0: Play–Program T01–08ページを選びます。

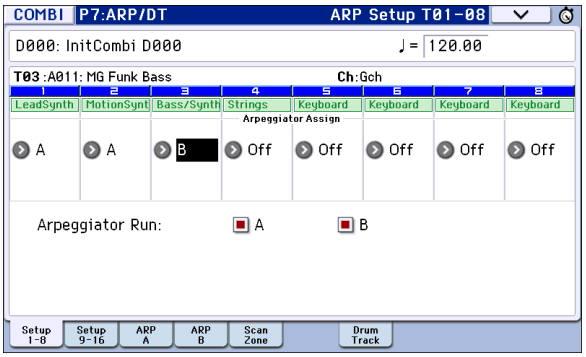
   使用するティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー1～4にプログラムを任意に設定してください。
2. Combination P3:Timbre Parameters, MIDI T01–08ページを選びます。

   使用するティンバーの“Status”をINTにして、“MIDI Channel”をGchまたはグローバルMIDIチャンネル(Global P1: MIDI–MIDI Basic “MIDI Channel”で設定)に一致させます。

   ここではティンバー1～4の“Status”をINTに、ティンバー5～8はOffにしてください。ティンバー1～4の“MIDI Channel”をGchにします。



3. Combi P7:ARP/DT– ARP Setup T01–08ページを選びます。



4. “♩(Tempo)”でテンポを設定します。

   設定方法は、プログラムと同様です。ただし、テンポはアルペジエーターA、Bで共通です。

5. “Arpeggiator Assign”を設定します。

   アルペジエーターを動作させるティンバーに、アルペジエーターAまたはBをアサインします。これで、そのティンバーにアサインしたアルペジエーターが動作することになります。

6. “Arpeggiator Run”を設定します。

   動作させるアルペジエーターをチェックします。ここでチェックしたアルペジエーターが、[ARP]スイッチがオンのときに動作します。

   手順2と3に示すディスプレイのように設定すると、[ARP]スイッチがオンのとき、ティンバー1、2にはアルペジエーターAが、ティンバー3にはアルペジエーターBが動作します。[ARP]スイッチがオフのとき、ティンバー1～4がレイヤーで発音します。

   すべてのティンバーの“Assign” がOff、または“Arpeggiator Run”A、Bをチェックしていない場合、アルペジエーターは動作しません。

7. Arpeggiator A、Arpeggiator Bページで、アルペジエーターA、Bのパラメーターを設定します。

   A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。(→p.86参照)

8. ARP Scan Zoneページでアルペジエーター A、Bが動作する範囲を設定します。

   A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です。

   鍵盤の範囲やベロシティの強さで、アルペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切り替えることができます。Combi P4:Zone/Delay– Key Zone T01–08、T09–16ページ、Vel Zone T01–08、T09–16ページで設定する鍵盤の範囲と、ベロシティによる発音範囲の設定を組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。

9. エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Globalモードでメモリ・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。(→p.115、p.117参照)

10. 手順2と3に示すディスプレイでの“Status”、“MIDI Channel”、“Assign”の設定によって、アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオンのときだけ発音するティンバーが設定できます。

コンビネーションA001: Bossa Rose (SW1/2)（カテゴリー: Keyboard）

プリロード・コンビネーションで設定されている高度なエディット・テクニックを紹介します。

特定の鍵盤領域を弾いたときにアルペジエーターが動作して、鍵盤演奏とは異なる音色でアルペジオを演奏する設定と、アルペジエーターがオフのときは、アルペジエーター用の音色は全く発音しない設定を組み合わせたエディットです。

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI Basic “MIDI Channel”で設定)が01であることを確認してください。

コンビネーションA001: Bossa Rose (SW1/2)を選び、[ARP]スイッチをオンにして演奏してください。

- アルペジエーターAが、ティンバー2と16にアサインされています。鍵盤を弾くと、ベース・リフのアルペジオ・パターンでティンバー2のプログラムが発音します。
- Aの“Bottom Key”、“Top Key”(Combi P7:ARP/DT–ARP Scan Zoneページ)で、B3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが動作するように設定されています。
- ティンバー16 にもアルペジエーターA がアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、ティンバー2のプログラムを発音させるための設定です。

  ティンバー2と16の設定を確認してください。

Timbre	Status	MIDI Channel	Assign
2	INT	02	A
16	Off	Gch	A

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、GchまたはグローバルMIDIチャンネル(ここでは01)に設定されているティンバーが発音します。ティンバー2は“MIDI Channel”が02のため発音しません。ティンバー16はGchですが、“Status”がOffのため発音しません。
- アルペジエーターが動作する MIDI チャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべてのMIDIチャンネルです。この場合は“MIDI Channel”02とGch(グローバルMIDIチャンネル)“です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くとティンバー16(Gch)にアサインされているアルペジエーターAが動作します。ティンバー2はアルペジエーターAによって発音します。ティンバー16は“Status”がOffであるため発音しません。
- ティンバー16は“Status”がOffのために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときにだけティンバー2を発音させるためのダミー・ティンバーです。

コンビネーションA005: Boom Pow Pad (カテゴリー:Synth)

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI Basic "MIDI Channel"で設定)が01であることを確認してください。

コンビネーションA005: Boom Pow Padを選び、[ARP]スイッチをオンにして、演奏してください。

- アルペジエーターAがティンバー1～5に、アルペジエーターBがティンバー6と7にアサインされています。全鍵のいずれかの鍵盤を押すとティンバー1～4のドラムス・プログラムが、アルペジエーターAのアルペジオ・パターンで発音します。また、B3以下の鍵盤を弾くとティンバー6と7のシンセ・プログラムが、バッキングのアルペジオ・パターンで発音します。
- Aの"Bottom Key"、"Top Key"(Combi P7:ARP/DT–ARP Scan Zoneページ)で、全鍵に渡ってアルペジエーターAが動作するように設定されています。
- Bの"Bottom Key"、"Top Key"(Combi P7:ARP/DT–ARP Scan Zoneページ)で、B3以下の鍵盤にだけアルペジエーターBが動作するように設定されています。
- ティンバー5にもアルペジエーターAがアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけにティンバー1～4のプログラムを発音させるための設定です。前述の「コンビネーションBossa Rose (SW1/2)」を参照してください。

アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせる

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を呼び出すか、現在の設定を維持するかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラム、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

"Load ARP when changing"(Global P0:Basic Setup– Basicページ)で設定します。(→p.110参照)

ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

ユーザー・アルペジオ・パターンについて

本機のアルペジエーターで選択することができるパターンをアルペジオ・パターンといいます。アルペジオ・パターンにはプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの2種類があります。

プリセット・アルペジオ・パターン:
UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM (5パターン)

これらのパターンは固定でエディットできません。

ユーザー・アルペジオ・パターン:
U0000(INT)～U1027(USER) (1028パターン)

鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンはU0000(INT)～U1027(USER)のメモリー・エリアにライトできます(→PG p.240参照)。また、MEDIAモードでメディアに保存することができます。

ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

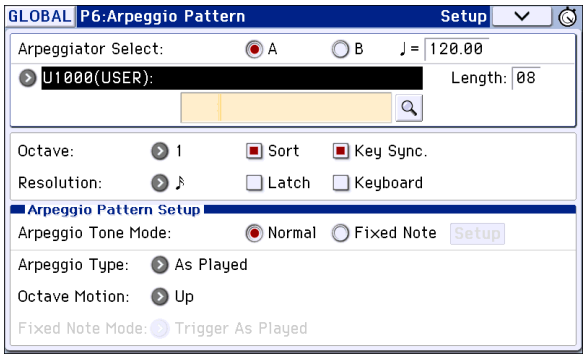
ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、メモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。(→PG p.212)

Programモードから移動した場合は、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

1. Program　モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているプログラム、またはアルペジオ・パターンのエディットのベースとなる音色のプログラムを選びます。
2. [ARP] スイッチを押して、アルペジエーターをオンにします。(スイッチが点灯)

   アルペジエーターがオフのプログラムからGlobalモードに移動した場合でも、[ARP]スイッチでオンにできます。
3. Global P6: Arpeggio Pattern– Setupページを選びます。

   ここの設定は、エディットの途中や後でも変更できます。(→PG p.229参照)



4. “Arpeggiator Select”は、Programモードから移動すると、Aが自動的に選ばれます。
5. “Pattern”で、エディットするアルペジオ・パターンを選びます。
   ここでは、空のユーザー・アルペジオ・パターンを選択してください。

空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ばれているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。P0～4のプリセット・アルペジオ・パターンも選べますが、エディットはできません。

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのプログラム、コンビネーション、ソングに影響します。

6. “Length”で、パターンの長さを設定します。
   パターンは、“Resolution”で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。ここの設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは08に設定してください。

ノブ[4](STEP)をセンター位置(12時方向)にして“Length”、“Resolution”(Global P6: Arpeggio Pattern– Setup ページ)の設定値にします。

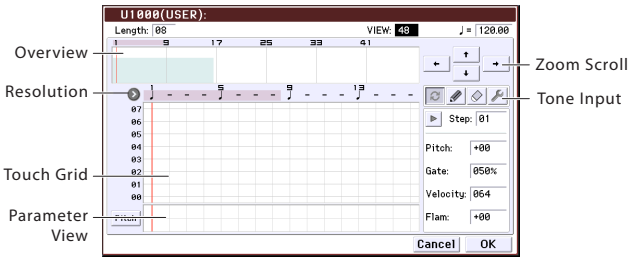
Note: U0000(INT) ～ U0899(INT) のプリロードされたアルペジオ・パターンにおいても、“Length” を変更するだけでパターンの印象がかなり変わります。変更して演奏してみてください。(→ PG p.229「Length (Pattern Length)」参照)

7. “♪(Tempo)”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync.”、“Keyboard”の各パラメーターを設定します。
   これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。

プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Programモードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは“Write Arpeggio Patterns”では保存されません。

   ここでは手順3の図のように設定してください。

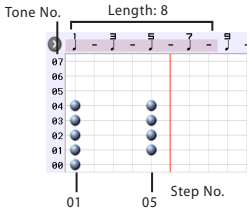
8. Arpeggio Pattern Setup では、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。
9. 🔍ボタンを押して、Editダイアログを選びます。



   パターンは、Step(ステップ)とTone(トーン)で構成されています。

- Step(ステップ): ユーザー・アルペジオ・パターンは最大48のステップを持ちます。アルペジエーターは1番目のステップから、“Resolution”で設定した音符の間隔で演奏していきます。
  グリッド表示の縦線がステップを表わします。
  “Step”でステップを選び、それぞれのステップごとに、“Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”を設定します。
  ステップの選択は、最下部のパラメーター・ビューのStepラインを押すことでもできます。また、パラメーター・ビュー上でドラッグ・エディットができます。
  パラメーター・ビューの左側のボタンを押して、Pitch (“Pitch Offset”)→Gate (“Gate”)→Vel. (“Velocity”)→Flam (“Flam”)を切り替えます。
- Tone(トーン): 1つのステップでは最大12トーン(“Tone No.” 00～11)を和音で発音させることができます。上部のオーバービューをタッチ・ドラッグまたはその右のズーム・スクロール・ボタンで下部のズーム・ビューにトーンの入力先を選びます。タッチ・グリッド上を押して入力します。
  また、“Step”を選択しているとき、Toneはテン・キー[0]～[9]、[-]、[.]スイッチで入力することができます。
  Note: “Tone No.”とテン・キー[0]～[9]、[-]、[.]スイッチは以下のように対応しています。テン・キー[0]～[9]、[-]、[.]スイッチを押すたびに対応するトーンのオン、オフが切り替わります。ディスプレイ中央のグリッド表示の横線がトーンを表わします。

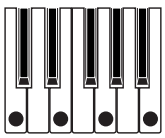
Tone00～09: [0]～[9]キー
Tone10: [-]スイッチ
Tone11: [.]スイッチ



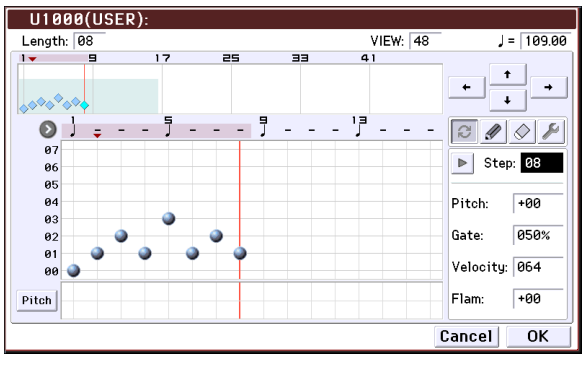
Tone入力

🔄 オルタネート:Toneをセット、またはリセットします。
✏ ペン(セット・オンリー):Toneをセットします。
◇ イレース(リセット・オンリー):Toneをリセットします。
🔧 ツール:
ツール・タブレットを開きます。ツール・タブレットは、オーバービューに任意に指定した範囲内で、さまざまなコマンドを使ったり、コピーやペーストができます。(→PG p.232「Tool Tablet」参照)

パターン作成例



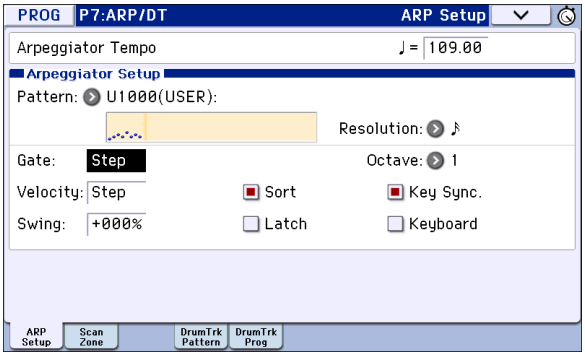
1. オルタネート・ボタンを押します。
2. 下図のようにタッチ・グリッドにトーンを入力します。



3. 鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。
   Tone 0は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。("Sort" にチェックしていないときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。)
4. Step 01～08それぞれに"Pitch Offset"、"Gate"、"Velocity"、"Flam" を設定します。
   "Pitch Offset": アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの "Pitch Offset" の値を変えることで1つのトーンでメロディを作ることもできます。(→次項「メロディのパターン」)
   "Gate": ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。Legatoでは、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。Offでは発音しません。
   "Velocity": 発音の強さです。Keyでは、鍵盤を弾いた強さで発音します。

ここでの"Gate"、"Velocity"の設定は、Programモードで選択されているプログラムのProgram P7: ARP/DT–ARP Setupページで"Gate"、"Velocity"がStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の"Gate"、"Velocity" の設定は無視され、Program P7: ARP/DT– ARP Setupページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

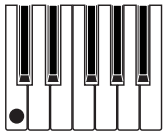
"Gate"、"Velocity"、"Swing"　を設定するときは、[SELECT]　スイッチでARPを選択して ノブ[1](GATE)、ノブ[2](VELOCITY)をセンター位置(12時方向)に合わせてください。



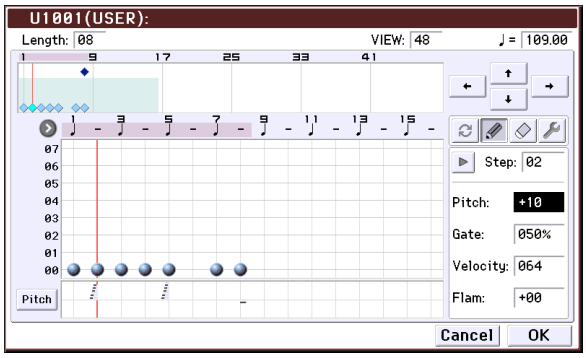
5. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、メニュー・コマンド"Rename Arpeggio Pattern"で変更します。(→PG p.240)
6. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。(→PG p.240)
   ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されます。
7. 同時にプログラムの状態を保存する場合は、Program モードへ戻り、プログラムをライトしてください。(→p.115参照)

その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

メロディのパターン

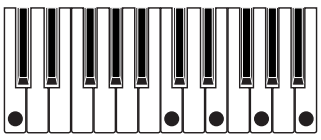


1. オルタネート・ボタンを押します。
2. タッチ・グリッドの"Step" 01、02、03、04、05、07、08(06以外)にトーン0をセットします。
3. ピッチを設定します。"Step" 02の"Pitch"を＋10、"Step" 05の"Pitch"を＋12、"Step" 08の"Pitch"を–2にします。



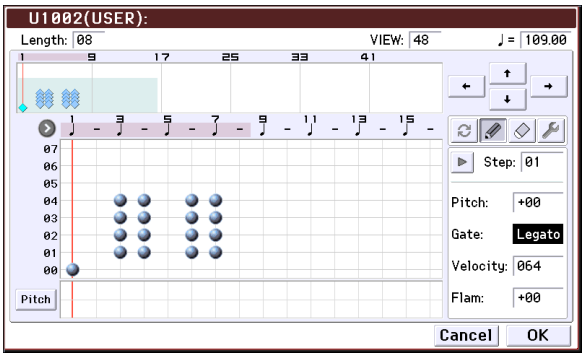
4. 1つの鍵を弾くとアルペジオ演奏が始まります。

和音のパターン



1. オルタネート・ボタンを押します。
2. タッチ・グリッドの"Step" 01にトーン00をセットします。
3. "Step" 03、04、06、07にトーン00～04をセットします。
4. "Step" 01を選び、"Gate"をLegatoにします。
5. "Step" 06を選び、"Gate"をLegatoにします。

Note: ギターのカッティング等のニュアンスを出すには "Flam" を設定します。Program モードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。Program P7: ARP/DT– ARP Setup ページで "Gate" を Step にします。
そして、Global P6: Arpeggio Pattern – Edit ページに戻り、奇数ステップの "Flam" を＋の値に、偶数ステップの "Flam" をーの値にします。



ドラムス・パターン

“Fixed Note”でドラムス・プログラムを使用したリズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

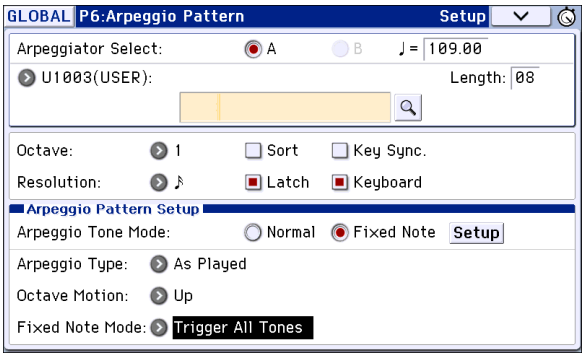
1. プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。

   ここでは、プリロード・プログラムのA017: Jazz Dry/Amb1 Kit(カテゴリー: Drums)を選択してください。

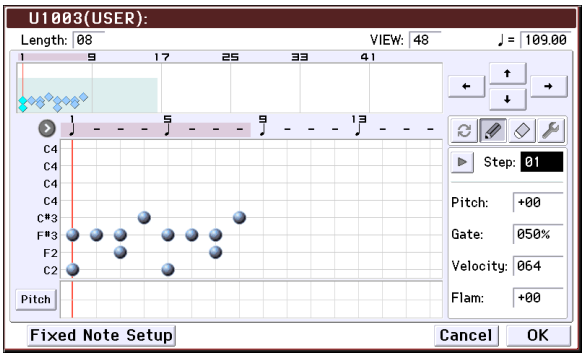
2. Global P6: Arpeggio Pattern– Setupページを選び、パラメーターを設定します。

   “Arpeggio Tone Mode”をFixed Noteにします。Fixed Noteにすると、トーンは常に指定した音程で発音します。

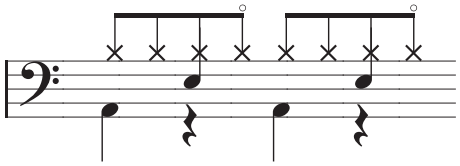
   “Fixed Note Mode”をTrigger All Tonesにして、鍵盤を1つ押さえるとすべてのトーンが発音します。Trigger As Playedにすると、押さえた鍵盤によってトーンの発音条件が決まります。(→PG p.230参照)

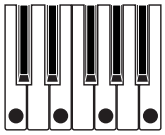


3. Editページを選びます。



次のリズム・パターンを入力してみましょう。



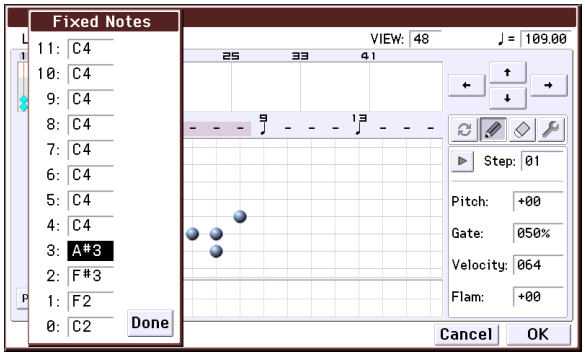


4. 各“Tone”に“Fixed Note No.”を設定します。

   Fixed Note Setup ボタンでダイアログを開きます。Fixed Noteの一つ一つに、ドラムキットのドラムサンプル(ノート・ナンバー)を設定するイメージです。

   ここでは、“Tone No.”と“Fixed Note No.”を以下のように設定してください。

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (キック)
01	F2 (スネア)
02	F#3 (クローズ・ハイハット)
03	A#3 (オープン・ハイハット)



   ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルが異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、“Fixed Note No.”を押しながら鍵盤を押してノート・ナンバーを入力するとよいでしょう。

5. オルタネート・ボタンを押します。
6. キック(Tone00)を入力します。
   タッチ・グリッドの“Step” 01と05にトーン00(C2)をセットします。
7. スネア(Tone01)を入力します。
   タッチ・グリッドの“Step” 03と07のトーン01 (F2)をセットします。
8. クローズ・ハイハット(Tone02)を入力します。
   タッチ・グリッドの“Step” 01、02、03、05、06、07 のトーン02 (F#3)をセットします。
9. オープン・ハイハット(Tone03)を入力します。
   タッチ・グリッドの“Step” 04 のTone03 (A#3) をセットします。
10. “Fixed Note Mode”がTrigger All Tonesのときは、鍵盤の1つのキーを弾くとリズム・パターンが演奏されます。

    “Fixed Note Mode”がTrigger As Playedのときは、1つのキーを弾くとキック(Tone00)のみ演奏されます。2つのキーを弾くとキック(Tone00)とスネア(Tone01)が演奏されます。このように弾いたキーの数がToneに対応して発音します。

11.ステップごとのパラメーターを設定します。

"Velocity"などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。

ここでの"Gate"、"Velocity"の設定は、Programモードで選択されているプログラムのProgram P7: ARP/DT, ARP Setupページで"Gate"、"Velocity"がStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の"Gate"、"Velocity"の設定は無視され、Program P7: ARP/DT– ARP Setupページの設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

Gate"、"Velocity" を設定するときは、[SELECT] スイッチでARPを選択して ノブ[1](GATE)、ノブ[2](VELOCITY)をセンター位置(12時方向)に合わせてください。

デュアル・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。

Sequencerモードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。

Combinationモードから移動した場合、コンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

1. Combination モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選びます。

ここではアルペジエーターA、Bがアサインされているコンビネーションを選んでください。

2. [ARP] スイッチを押して、アルペジエーターをオンにします。(スイッチが点灯)

アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、[ARP]スイッチでオンにできます。ただし"Arpeggiator Run"でA、Bをチェックしていなかったり、"Arpeggiator Assign"がOffの場合はアルペジエーターが動作しません。

3. Global P6: Arpeggio Pattern– Setupページを選びます。

4. Combinationモードから移動したときには、"Arpeggio Select"A、Bで、エディットするアルペジエーターを選びます。

Aのときは、アルペジエーターAのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

Bのときは、アルペジエーターBのパラメーターやユーザー・アルペジオ・パターンがエディットの対象となります。

5. A、B のアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・アルペジオ・パターンを設定します。

一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combinationモードへ戻り、Combination P0:Play– Arpeggio A またはArpeggio Bページで"Arpeggiator Run"のチェック・ボックスのチェックをはずしてください。

6. ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、メニュー・コマンド"Rename Arpeggio Pattern"で変更します。
(→PG p.240参照)

7. エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。

この場合、両方のユーザー・アルペジオ・パターンが一度にライトされます。ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されてしまいます。(→PG p.240参照)

8. 同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combinationモードへ戻り、コンビネーションをライトしてください。(→p.115参照)

Note: ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グローバル MIDI チャンネルやティンバーのチャンネル、そしてアルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアルペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認してエディットしてください。

アルペジエーターの同期について

“Key Sync.”パラメーター

アルペジエーターの“Key Sync.”チェック・ボックスの状態によってアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

チェックすると、すべての鍵盤から手を離した状態から最初にノート・オンしたときのタイミングでアルペジエーターが動作します。

チェックしないと、内部/外部のMIDIクロックのタイミングに同期して動作します。

以下に“Key Sync.”チェック・ボックスをチェックしないときの同期について説明します。(ソング・スタートとの同期、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます)

アルペジエーターA, B間の同期

Combination、Sequencerモードでは、2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジエーターが動作中に、もう一方のアルペジエーター(“Key Sync.”をチェックしない)を動作させると、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした“♩(Tempo)”に同期します。

“Key Sync.”をチェックしている場合は、A、Bそれぞれ別々のタイミングで動作します。

ドラムトラックとの同期

プレイバック中のドラムトラック・パターンのタイミングにアルペジエーターを同期させて演奏する場合は、“Key Sync.”のチェックをはずします。このときは、プレイバック中のドラムトラック・パターンの演奏タイミングをベースとした拍に同期します。

Note: 動作中のアルペジエーターにドラムトラック・パターン演奏を同期させるときは、“Sync”（各モードの Drum Track ページの Trigger）をオンにします。

Sequencerモードでのアルペジエーターとシーケンサーの同期

ソングの演奏を停止しているとき

- アルペジエーターは、内部 MIDI クロックのタイミングをベースとした“♩(Tempo)”に同期します。
- SequencerモードでRPPR機能のパターン演奏中は、そのタイミングをベースとした拍に同期します。

動作中のアルペジエーターにRPPRによるパターン演奏を同期させるときは、“Sync”をSEQ(SEQ P10:Pattern/RPPR– RPPR Setupページ)にします。
パターン演奏は、アルペジエーターの“♩(Tempo)”のタイミングに同期します。

ソングの演奏をプレイバックまたはレコーディングしているとき

- アルペジエーターは、ソングのタイミングをベースとした拍に同期します。

ソング・スタートとの同期

- アルペジエーターがオン([ARP]スイッチがオン)で動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません)
- Sequencerモードで“Key Sync.”をチェックしない場合は、[ARP]スイッチがオンのとき、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえてアルペジエーターを起動させると、アルペジエーターはレコーディング開始と同時にパターンの先頭から始まり、レコーディングされます。

外部シーケンサー演奏との同期

“♩(Tempo)”がEXTのとき(Global P1: MIDI “MIDI Clock”がExternal MIDI、External USB)、Program、Combination、Sequencerモードでは、MIDIケーブルで接続された外部MIDIシーケンサー等からのMIDIタイミング・クロックやスタート・メッセージに同期します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、接続された MIDI 機器から MIDI タイミング・クロックを受信しているときも、同様に同期します。

外部 MIDI タイミング・クロックとの同期

アルペジエーターは、外部MIDIタイミング・クロックをベースとした“♩(Tempo)”に同期します。

MIDI リアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期

アルペジエーターがオンで動作しているとき、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません)

ドラムトラック機能

ドラムトラック機能を使って演奏する

ドラムトラック機能とは、簡単な操作でKROMEの高品位ドラム・プログラムを、さまざまなドラムトラック・パターンで演奏させる機能です。

ドラムトラック・パターンに合わせて、プログラムやコンビネーションのフレーズを探したり、楽曲のアウトラインを構成するときに使用すると便利です。そして、アイデアが浮かんだらオート・ソング・セットアップ機能を使用して、すぐにSequencerモードでレコーディングすることもできます。

ドラムトラック・パターンには、さまざまな音楽ジャンルを網羅したプリセット・パターンと、自分で作成したユーザー・パターンが使用できます。

Preset	P001...P605	プリセット・ドラムトラック・パターン
User	U000...U999	ユーザー・ドラムトラック・パターン

U000～U999は書き込むことができます。またSequencerモードで作成したユーザー・パターンを、ユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートすることができます。

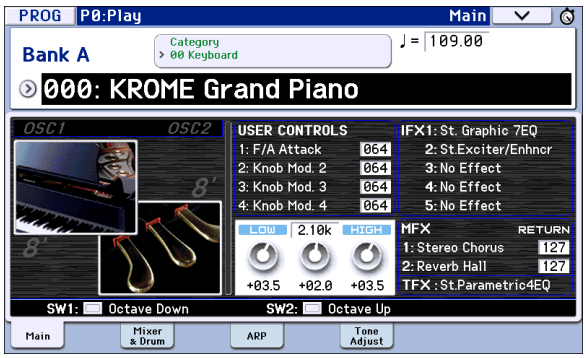
ドラムトラック・パターンは [DRUM TRACK] スイッチを押してすぐにスタートさせるか、[DRUM TRACK] スイッチを押した後、鍵盤を押したときにスタートさせることができます。鍵盤を押してスタートさせるときは、任意の鍵盤やベロシティの範囲でパターンをスタートさせることもできます。
また、アルペジエーターとリンクさせることができます。

Programモードでは、ドラムトラック専用のミキサー・チャンネル(EQを含む)やエフェクト・ルーティングを使用でき、プログラム自体のサウンドから独立したコントロールを行えます。また、Combination、Sequencerモードでのドラムトラックは、通常のティンバーまたはトラックとして扱われ、プログラムの選択やEQ、エフェクト・ルーティングなども通常のティンバーやトラックと同様に使用できます。

Program モードでドラムトラック機能を演奏する

ドラムトラック機能のオン／オフ

1. Programモードでプログラムを選びます。(→p.21「プログラムの選択」参照)



2. [DRUM TRACK]スイッチを押します。

   [DRUM TRACK]スイッチが点灯または点滅します。これはプログラムの設定("Trigger Mode")によって変わります。

   点灯する場合：ドラムトラック・パターンがスタートします。オフにするとストップします。("Trigger Mode" Start Immediately時)

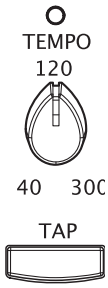
   点滅する場合：ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします("Trigger Mode" Wait KBD Trigger時)。

演奏のテンポ調整

- [TEMPO] ノブ、または [TAP] スイッチで演奏テンポを調整します。

  ディスプレイ右上の"♩="の値が変わります。40.00～300.00の範囲で設定できます。[TAP]スイッチの上にあるLEDが4分音符(♩)で点滅します。

  [TEMPO]ノブ、[TAP]スイッチの他に、ディスプレイ上で"♩="を選び、テン・キー[0]～[9]でテンポを入力し、[ENTER]スイッチを押しても設定できます。その他、バリュー・コントローラーでも設定できます。設定したテンポに同期してLEDが点滅します。

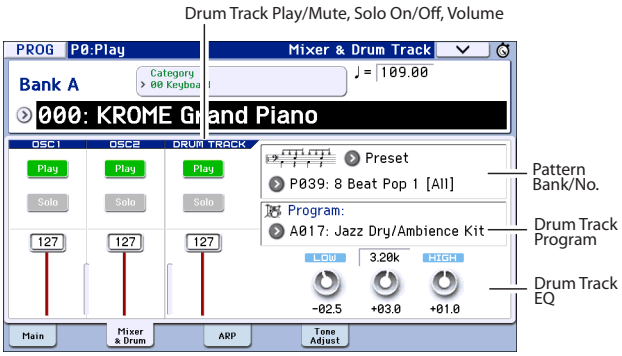


Note: テンポの設定は、プログラムのライト時に保存されます。

Global P1: MIDI– MIDI Basicページの"MIDI Clock"がExternal MIDI、External USBのとき、またはAutoに設定してMIDIクロックを受信しているときは、"♩=" EXTと表示され、外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

1. Prog P0: Play– Mixer & Drum Trackページを表示します。



2. ドラムトラック・パターンを選びます。“Pattern (Pattern Bank)”でプリセットまたはユーザー・バンクを選び、“Pattern No.”でパターン・ナンバーを選びます。
3. “Drum Track Program”は、ドラムトラック・パターンを発音させるプログラムを選びます。

   Note: 選択できるプログラムはカテゴリー No. 15（Drums）のプログラムのみです。自分で作成したプログラムをドラムトラックで使用するときは、“Category” を 15 に設定して保存してください。（→ p.30 参照）

   Note: 空のパターンを選択した場合は、[DRUM TRACK] スイッチはオンにすることができません。

これらのパラメーターはP7: ARP/DTページでも設定できます。

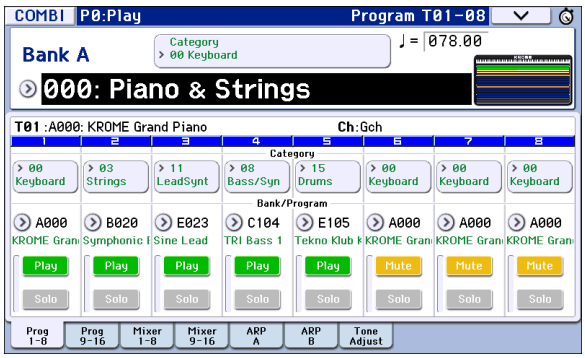
ドラムトラック・パターンのEQ、音量、ミュート、ソロを設定する

Prog P0: Play– Mixer & Drum Trackページでは、ドラムトラックのプログラムを3バンドEQで調整することができます。また、音量、ミュート、ソロを設定することができます。

Combination モードでドラムトラック機能を演奏する

ドラムトラック機能のオン／オフ

1. Combinationモードで、コンビネーションを選びます。（→p.43「コンビネーションの選択」参照）



2. [DRUM TRACK]スイッチを押します。

   [DRUM TRACK]スイッチが点灯または点滅します。これはコンビネーションの設定(“Trigger Mode”)によって変わります。

   点灯する場合：ドラムトラック・パターンがスタートします。オフにするとストップします。(“Trigger Mode” Start Immediately時)

   点滅する場合：ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします(“Trigger Mode” Wait KBD Trigger時)。

演奏のテンポ調整

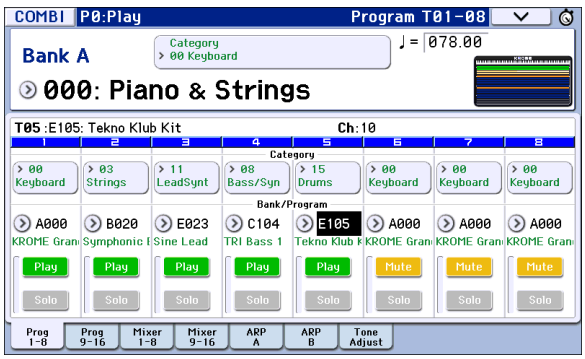
[TEMPO]ノブ、または[TAP]スイッチで演奏テンポを調整します。

ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択

Combinationモードでのドラムトラック機能は、Programモードとは異なり、ドラムトラック専用のトラック(ティンバー)がありません。そのため、ドラムトラック・パターンを発音させるプログラムのために任意のティンバーを使用します。

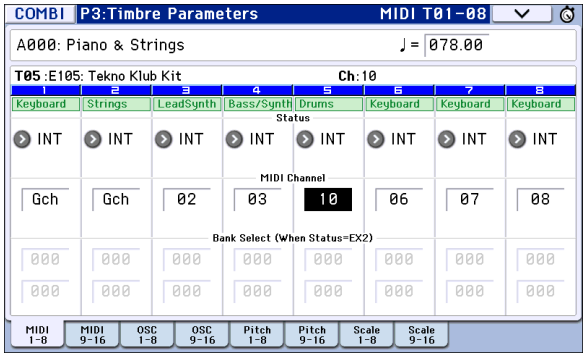
1. Combi P0: Play– Program T01–08またはT09–16ページで、ドラムトラック用のティンバーを選択し、ドラムトラック・プログラムを選択します。

   次図の例ではティンバー5をドラムトラック用のティンバーに選んでいます。



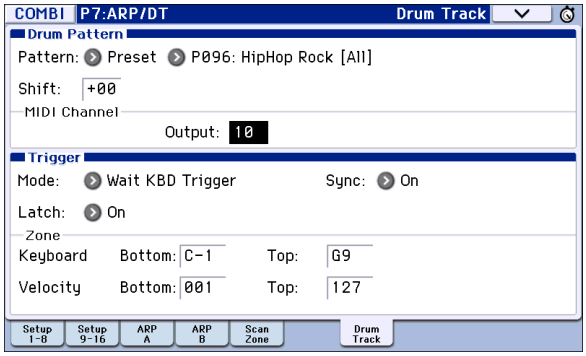
2. ドラムトラック用のティンバーの MIDI チャンネルを設定します。

他に同じMIDIチャンネルのティンバーがあると、そのティンバーも一緒に発音しますので注意してください。



3. Combi P7: ARP/DT, Drum Trackページを表示します。

ドラムトラックのアウトプットMIDIチャンネル “Output” を設定します。手順2で設定したティンバーのMIDIチャンネル “MIDI Channel” に合わせます。



4. ドラムトラック・パターンを選びます。“Pattern (Pattern Bank)” でプリセット、またはユーザー・バンクを選び、“Pattern No.” でパターン・ナンバーを選びます。

Note: 空のパターンを選択した場合は、DRUM TRACK [ON/OFF] スイッチはオンにすることができません。

5. [DRUM TRACK] スイッチを押して、正しく発音することを確認してください。

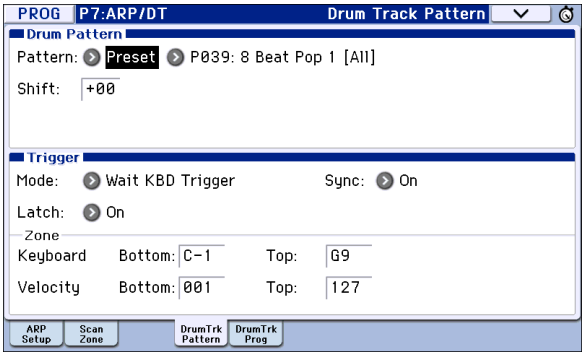
Triggerの各設定によって、トリガーのしかたが変わります。“Trigger Mode” にStart Immediatelyを設定した場合は、[DRUM TRACK] スイッチを押すと、ドラムトラック・パターンがスタートします。Triggerの各設定については、PG p.58「7–4b: Trigger」をご覧ください。

ドラムトラック機能の設定

Program モードでのドラムトラック機能の設定

ドラムトラックのスタート/ストップをコントロールする

1. Prog P7: ARP/DT–Drum Track Patternページを選びます。



2. “Trigger Mode”でドラムトラック・パターンをトリガーする方法を設定します。

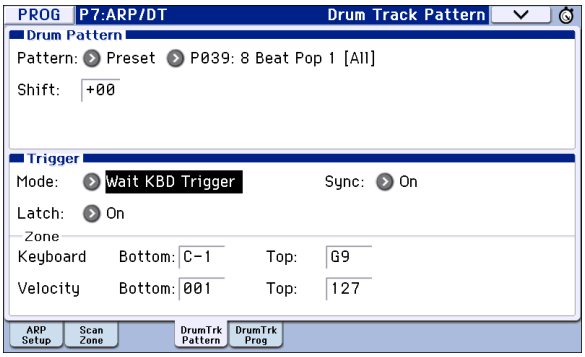
   Start Immediately: [DRUM TRACK] スイッチを押してオンにするとLEDが点灯し、ドラムトラック・パターンが“Sync”の設定に従ってスタートします。オフにするとストップします。

   Wait KBD Trigger: [DRUM TRACK] を押してオンにするとLEDが点滅し、ドラムトラック・パターンが待機状態になります。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信すると“Sync”の設定に従ってドラムトラック・パターンがスタートします。

3. “Sync”を設定します。

   Off: 動作中のアルペジエーターにドラムトラック・パターンが同期しないで、すぐにドラムトラック・パターンがスタートします。

   On: 動作中のアルペジエーターにドラムトラック・パターンが同期します。



4. “Trigger Mode”をWait KBD Triggerに設定しているときは、“Latch”を設定します。“Latch”は、鍵盤から手を離してもドラムトラック・パターンを演奏させ続けるかどうかを設定します。

   Off: [DRUM TRACK] スイッチをオン(LED点滅)にして鍵盤を弾く(ノート・オン)と、パターンが開始します。鍵盤から指を離す(ノート・オフ)と停止します。

   On: [DRUM TRACK] スイッチをオン(LED点滅)にして鍵盤を弾く(ノート・オン)と、パターンが開始します。鍵盤から指を離しても(ノート・オフ)パターンは再生を続けます。[DRUM TRACK] スイッチをオフ(LED消灯)にすると停止します。

5. “Trigger Mode”をWait KBD Triggerに設定しているときは、Keyboard Zone、Velocity Zoneを設定します。

   鍵盤を弾いた(ノート・オフ)ときに、ドラムトラック・パターンがトリガーする鍵盤とベロシティの範囲を設定します。

オン / オフ設定を保存する

“Trigger Mode”をWait KBD Triggerに設定した場合、ドラムトラックのオン/オフの状態をプログラムに保存できます。

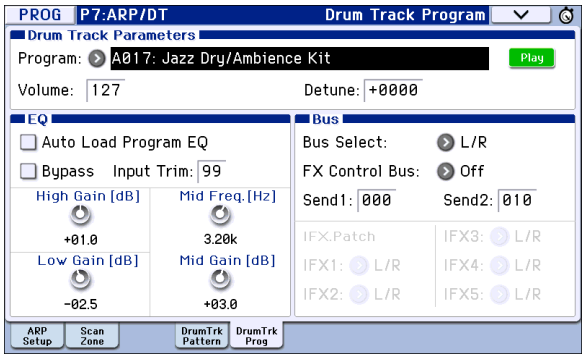
“Trigger Mode”がStart Immediatelyの場合、ドラムトラックのオン/オフの状態は[DRUM TRACK]スイッチの状態に関わらず常にオフで保存されます。

ドラムトラック・プログラムのEQ調節

ドラムトラック・プログラムの3バンドEQを調節します。

“Auto Load Program EQ” をオン(チェックする)と、ドラムトラック・プログラムを切り替えたときに、プログラムに設定されている3バンドEQの値を自動的にロードします。通常チェックします。

自動的にロードされた3バンドEQの各値は、自由に変更できます。元のプログラムの設定を基本として、調整を加えます。



ドラムトラックのMIDI送受信

Programモードのドラムトラック機能は、以下のMIDIチャンネルで送受信します。

受信: 鍵盤を弾くことでトリガーをコントロールするときは、グローバルMIDIチャンネルで受信します。

送信: Drum Track “Prog MIDI Ch”で設定するMIDIチャンネル(初期設定: 10ch)で送信します。(ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。)

Note: パターンの MIDI データ送信は、Drum Track “Prog MIDI Out” にチェックしている場合に有効になります。初期設定はオフ (チェックしない) です。

ドラムトラック・プログラムは、プログラム・チェンジは送受信しません。

Combination モードでのドラムトラック機能の設定

Combination モードでのドラムトラック機能は、Program モードとは異なり、ドラムトラック専用のトラックがありません。ドラムトラック・プログラムはティンバー1～16の任意のティンバーに設定する必要があります。

そしてドラムトラックのアウトプット MIDI チャンネル “Output” とティンバーの MIDI チャンネル “MIDI Channel” を合わせることでドラムトラックのプログラムを発音させます。

(→p.98「ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択」参照)

ドラムトラックのMIDI送受信

Combination モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信: グローバル MIDI チャンネルで鍵盤を弾くことによってトリガーをコントロールします。

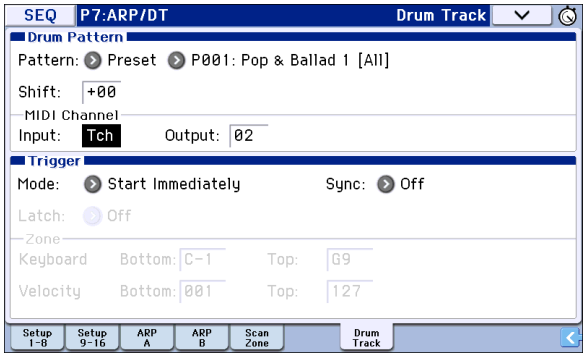
送信: コンビネーションごとに設定する Drum Pattern “Output” の MIDI チャンネルで送信します。
ドラム・プログラムを設定したティンバーの MIDI チャンネルに合わせます。
ティンバーの “Status” が EXT、EX2 のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

Sequencer モードでのドラムトラック機能の設定

ドラムトラック機能に関するパラメーターの構成はコンビネーションと同様です。ドラムトラック・プログラムはトラック1～16の任意のトラックに設定します。

ただし、コンビネーションがグローバル MIDI チャンネルでドラムトラック・パターンをトリガーするのに対し、ソングは Drum Pattern “Input ” で設定する MIDI チャンネルでトリガーします。通常、Tch に設定します。Tch に設定すると、“Track Select” で選択しているトラックの MIDI チャンネルに自動的に一致させて、トリガーすることができます。

(→p.98「ドラムトラック・パターンとドラムトラック・プログラムの選択」参照)



Sequencer モードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングにドラムトラック機能を使用することができます。
ドラムトラック・パターンが出力するノート・オン／オフをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。

内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、ドラムトラック機能によるパターン等をスタートすることはできません。

オート・ソング・セットアップ機能を使用して、プログラムやコンビネーションでドラムトラック機能を使った曲のアイデアを、すぐにリアルタイム・レコーディングすることができます。
(→p.59参照)

ドラムトラックのMIDI送受信

Sequencer モードのドラムトラック機能は、以下の MIDI チャンネルで送受信します。

受信: ソングごとに設定する Drum Pattern “Input ” で設定する MIDI チャンネルで受信します。通常、Tch に設定して、本機の鍵盤でトリガーをコントロールします。

送信: ソングごとに設定する Drum Pattern “Output” の MIDI チャンネルで送信します。ドラム・プログラムを設定した MIDI トラックの MIDI チャンネルに合わせます。
トラックの “Status” が BTH、EXT または EX2 のときは、ドラムトラック・パターンのノート・データ等を送信します。

ドラムトラック機能の同期について

Trigger “Sync”パラメーター

ドラムトラックのTrigger “Sync”パラメーターの設定によってドラムトラックのトリガー・タイミングが異なります。

On(チェックする):ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングがビート(拍)単位でクォンタイズされます。

Off(チェックしない): “Trigger Mode” Start Immediately 設定時は[DRUM TRACK] スイッチを押したタイミングでトリガーします。Wait KBD Trigger設定時は、鍵盤を押したタイミングでトリガーします。

アルペジエーター、Sequencerモードでのソング、パターン、RPPR演奏との同期

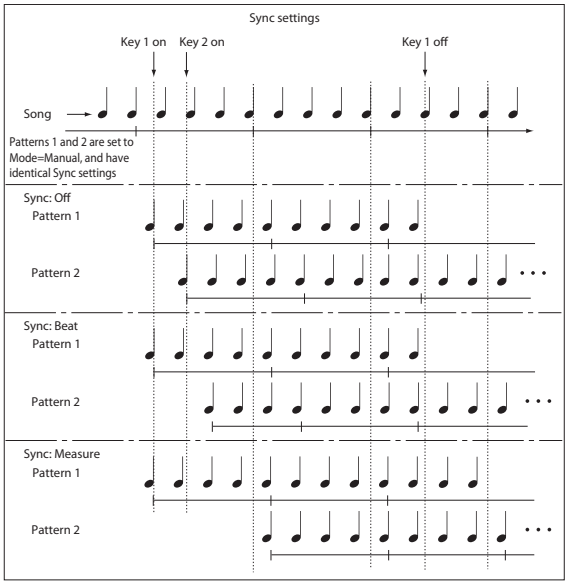
動作中のアルペジエーターや、プレイ中のソング、パターン、RPPRの演奏タイミングにドラムトラック・パターンを同期させて演奏したり、レコーディングする場合は、Trigger “Sync”をOnにします。

Trigger “Sync”**Off:** “Trigger Mode” Start Immediately 設定時は[DRUM TRACK] スイッチを押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。Wait KBD Trigger設定時は、鍵盤を押したタイミングでドラムトラック・パターンがトリガーします。動作中のアルペジエーターや、プレイバック中のソング、パターン、RPPRには同期しません。

Trigger “Sync”**On:** プレイバック中のソング、パターン、RPPRの演奏タイミングに、小節の単位で同期してトリガーします。動作中のアルペジエーター(Sequencerモードではソング、パターン停止時)の演奏タイミングに、ビート(拍)単位で同期してトリガーします。

Note: 動作中のドラムトラック機能にアルペジエーターを同期させるには “Key Sync.”（Prog/Combi/Seq P7）で設定します。

Note: 動作中のドラムトラック機能に RPPR によるパターン演奏を同期させるときは、“Sync”（Seq P10: Pattern/RPPR– RPPR Setup ページ）を Beat または Measure に設定します。



ソングとの同期

Sequencerモードでのソングおよびパターンとの同期

- SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押すと、シーケンサーとともにドラムトラック機能も停止します。
- レコーディングの開始と同時にドラムトラック機能をスタートさせるときは、レコーディング前のプリカウント中に [DRUM TRACK] スイッチを押す(“Trigger Mode” Start Immediately時)、または鍵盤を弾きます(“Trigger Mode” Wait KBD Trigger時)。ドラムトラック・パターンは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

スレーブ

KROMEを、外部MIDI機器やコンピューターのMIDIタイミング・クロックや リアルタイム・コマンドと同期させるには、KROMEのMIDI INと外部MIDI機器のMIDI OUT、またはKROMEのUSB 端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

“MIDI Clock”(→p.111 参照)をExternal MIDIまたはExternal USBに設定します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、接続された MIDI 機器から MIDI タイミング・クロックを受信している時も、同様に同期します。

MIDIタイミング・クロックとの同期

機能は、外部MIDIタイミング・クロックをベースとしたテンポに同期します。

MIDIリアルタイム・コマンドとの同期

Sequence モードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体で[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを操作したときと同様に、ソングのプレイやレコーディングがコントロールされます。ドラムトラック機能も本機で[▶ / ■] (START/STOP)スイッチを操作したときと同様にストップ動作がコントロールされます。(→「ソングとの同期」)

マスター

KROMEのMIDI タイミング・クロックやリアルタイム・コマンドを基準にして、外部MIDI機器やコンピューターを同期させるには、KROME のMIDI OUT と外部MIDI 機器のMIDI IN、またはKROMEのUSB端子とコンピューターのUSBポートを接続します。

“MIDI Clock”をInternalに設定します。

Note: “MIDI Clock” が Auto で、MIDI タイミング・クロックを送信しているときも、同様です。(→ p.111 参照)

MIDIタイミング・クロックとの同期

接続された外部MIDI機器は、KROME本体のMIDIタイミング・クロックに同期します。

ドラムトラック・パターンの作成

自分で作成したドラム・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンにコンバートします。コンバートすることによって、ユーザー・パターンは各モードのドラムトラックで使用することができます。このコンバートしたドラムトラック・パターンは電源をオフにしても本体に保存されます。そのためプログラムやコンビネーションと一緒に管理することができます。

ユーザー・パターンを用意する

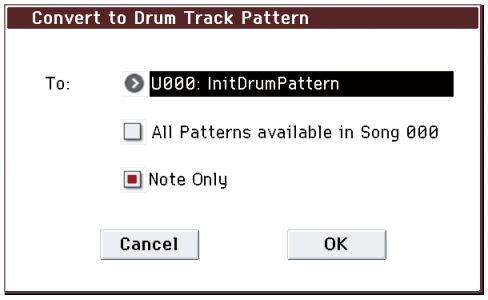
ドラムトラック・パターンへコンバートするには、ユーザー・パターンを用意する必要があります。

ユーザー・パターンを作成するときは、Seq P10: Pattern/RPPR– Pattern Editページでリアルタイム・レコーディングをしたり(→p.65)、ステップ・レコーディングをします(→PG p.198)。

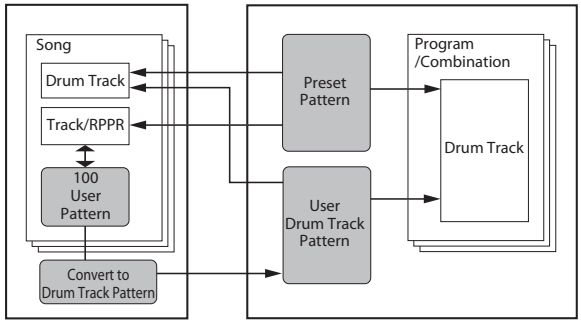
またトラックの演奏データはパターンに取り込むことができますので、トラックで作成した演奏データや、Mediaモードでロードしたsmfなどの演奏データをユーザー・パターンにすることができます。トラックの演奏データをパターンに取り込むには、Seq P10: Pattern/RPPR– Pattern Editページでメニュー・コマンド"Get From Track"を実行します。(→PG p.199参照)

ドラムトラック・パターンへコンバートする

1. [SEQ]スイッチを押して、Sequencerモードに入ります。
2. Seq P10: Pattern/RPPR– Pattern Editページを表示します。
3. "Pattern"、"Pattern Select"でコンバート元のパターンを選びます。
4. "Convert to Drum Trk Pattern"を選び、ダイアログを表示します。



5. To "Drum Track Pattern Select"で、コピー先のユーザー・ドラムトラック・パターン・ナンバーを設定します。
   実行するとコピー先のナンバーに上書きされます。
6. "All Patterns available in Song ***"をチェックすると、ソング内のノート・イベントを持つすべてのパターンが、手順3で指定したナンバーを先頭にしてコピーされます。
7. "Note Only"をチェックして実行すると、ノート・イベントだけをコピーします。
8. OKボタンまたは[ENTER]スイッチを押して実行します。
9. 「Program モードでドラムトラック機能を演奏する」(→ p.97)を参照して、Drum Track "Pattern Bank" でUserを選び、"Pattern No."でコンバートしたユーザー・ドラムトラック・パターンを設定してください。そしてドラムトラック・パターンを演奏させてください。



ドラム・パターンのメモリー容量が足りないとき、またはパターン・スロットが足りないときは、エラー・メッセージ"Not enough Drum Track pattern memory"、"Not enough Drum Track pattern locations available"を表示してコマンドは実行されません。

Tips: よく使用するドラム・パターンをコンバートしてもよいでしょう。"Load Drum Track Pattern"で読み込みます。

ドラムキットのエディット

ドラムキットの概要

ドラムキットとは？

ドラムキットは、バスドラムやスネア、シンバルといったドラムセットや、その他さまざまなパーカッション等のドラムサンプルを各キーに割り当てたものです。ドラムキットには、以下のような特長があります。

- キーごとに異なるサウンドを発音させることができます。
- 各キーには 8 個までのドラムサンプルをアサインでき、ベロシティ・クロスフェードで切り替えます。
- 各キーには、音を作るために重要な以下のパラメーターを設定できます。
  ボリューム、フィルター・カットオフ、レゾナンス、エンベロープ・アタック、ディケイ、ピッチ、ドライブ、ロー・ブースト、プログラムEQの各帯域ゲイン

  例えば、いくつかのインストゥルメントに高い"Drive"と低い"Filter Cutoff"を設定してローファイなサウンドを作り、それ以外のインストゥルメントはクリアなオリジナルのままにすることなどができます。
- キーごとに、インサート・エフェクトへのルーティングと、エフェクト・センド・レベルを設定できます。例えば、スネアだけにコンプレッサーをかけるといったことができます。

ドラムキットは、"Oscillator Mode" をDrums またはDouble Drumsに設定したプログラムでのみ使用できます。

ドラムキットのメモリー構成

KROMEには、57個のドラムキット・メモリー・エリアがあり、下表のようにINTバンク、USERバンク、GM (General MIDI)バンクに分かれています。

エディットしたドラムキットは、GMバンク以外のどのバンクにでも保存できます。

ドラムキット・バンクの内容

Bank	No.	説　明
INT	00...31	プリロード・ドラムキット
USER	32...47	ユーザー(イニシャル)ドラムキット
GM	48...56	GM2準拠プリセット・ドラムキット

GMバンクにある9種類のドラムキットはGM2サウンド・マップに対応しています。その他のドラムキットは異なるマッピングを使用していることがあります。

ドラムキットをプログラムで使用するには (Oscillator Mode)

Program P1: Basic Ctrls– Program Basicページの"Oscillator Mode"でDrumsまたはDouble Drumsを選択してから、オシレーターで使用するドラムキットを設定します。

エディットする前に

ドラムス・プログラムを選ぶ

ドラムキットはGlobal モードでエディットしますが、Global モードでは、事前に選んでいたプログラム、コンビネーション、ソングでのEQ設定やエフェクト等の設定が使用されます。

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgram モードでドラムキットを使ったプログラムを選んでから、Global モードのDrum Kitページに入ってください。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等が、ドラム・サウンドに適した設定になっています。Program モードでCategory ポップアップ・ボタンを押して、Category/Program Select メニューを表示し、Drums カテゴリーからドラムス・プログラムを選ぶとよいでしょう。

Global P5: Drum Kitページでは、プログラムのオシレーターがDouble Drumsの場合でも、"Drum Kit Select"で選択している1つのドラムキットのみが発音します。

鍵盤とドラムキットのキーを一致させる

鍵盤とドラムキットのキーを一致させるためには、オシレーターの"Octave"を+0[8']に、Globalの"Key Transpose"を+00に設定されていることを確認してください。これ以外に設定されている場合、鍵盤とドラムキットのキーの関係がずれて、設定どおりに発音しません。

1. Prog P2: OSC/Pitch– OSC1 Setupページの"Octave"が+0[8']に設定されていることを確認します。

   +0[8']以外の設定では鍵盤の位置とドラムキットの発音する音の関係がずれます。
2. Global P0: Basic Setup–Basicの"Key Transpose"を+00に設定します。

メモリー・プロテクトを確認する

ドラムキットをエディットするときは、Global P0: Basic Setup–System PreferencesページのMemory Protect "Drum Kit"がオフ(チェックしない)になっていることを確認してください。チェックが入っていると保存できません。

ドラムキットが複数のプログラムで使用されている場合の注意

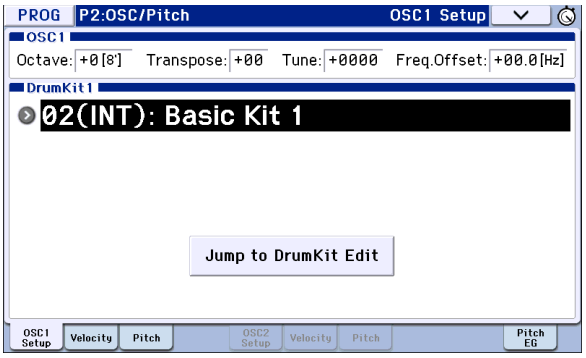
ドラムキットをエディットすると、エディットしたドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。プリロード・ドラムキットをエディットするときは、ドラムキットをユーザー・バンクの空いているエリアにコピーしてからエディットするとよいでしょう。

エディット

基本的なエディット

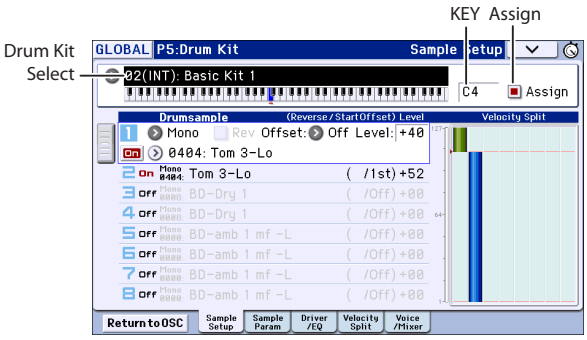
1. Program　モードでドラムキットをエディットするのに適したプログラムを選択します。
2. P2: OSC/Pitch–OSC1 SetupページまたはOSC2 Setupページ(Double Drumsのみ)を選び、Jump to Drum Kit Editボタンを押します。

   ダブル・ドラム・プログラムのOSC2のドラムキットをエディットするときは、P2: OSC/Pitch–OSC2 SetupページでJump to Drum Kit Editボタンを押してください。



   GlobalモードのP5: Drum Kit–Sample Setupページへジャンプします。

Note: [GLOBAL] スイッチやモード・ボタンを押して Global モードに入り、P5: Drum Kit–Sample Setup ページを表示した場合は、OSC1 の音色設定が使用されます。



3. ディスプレイ上段の"Drum Kit Select"でエディットしたいドラムキットを選びます。

GMドラムキットの48(GM)～56(GM)はここでは選べません(GMドラムキットはエディットやライトはできません)。48(GM)～56(GM)のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、"Copy Drum Kit"で00(INT)～47(USER)にコピーしてからエディットしてください。

4. "KEY"でエディットするノート・ナンバーを選びます。

   フロント・パネルのバリュー・コントローラー([VALUE]ダイヤル、テン・キーなど)で設定します。

   "KEY"を押しながら鍵盤を押すことによっても選ぶことができます。また、[ENTER]スイッチを押しながら本体の鍵盤を押してもノート・ナンバーが選択できます。

   この"KEY"のノート・ナンバー設定は5ページにわたるP5: Drum Kitのすべてのページに有効です。

5. "Assign"　チェック・ボックスで、ノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。

   "Assign"をチェックをすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。

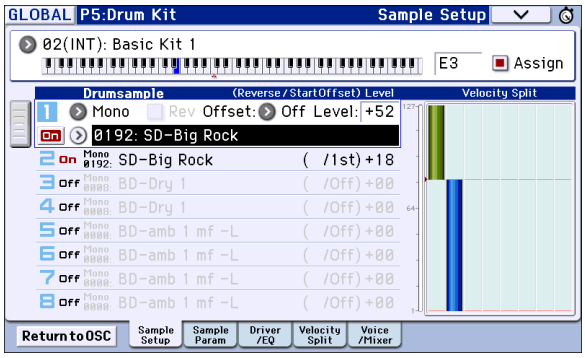
   "Assign"をチェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。通常、このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。発音するピッチはProg P2: OSC/Pitch–OSC1 PitchまたはOSC2 Pitchページの"Pitch Slope"の設定によります。タムやシンバル等で、音高を変えるだけの設定をするときに使用します。

ベロシティ・クロスフェードの設定

以下は2つのステレオ・ドラムサンプル間に簡単なクロスフェードを作成する方法です。

1. Global P5: Drum Kit– Sample SetupページのDrumsample "1"と"2"をOnにします。

   Offの場合は、ボタンを押してOnにします。



2. 同じようにDrumsample 3～8がOffになっていることを確認します。

   Offの設定では、そのパラメーターの大部分はグレー表示になっています。

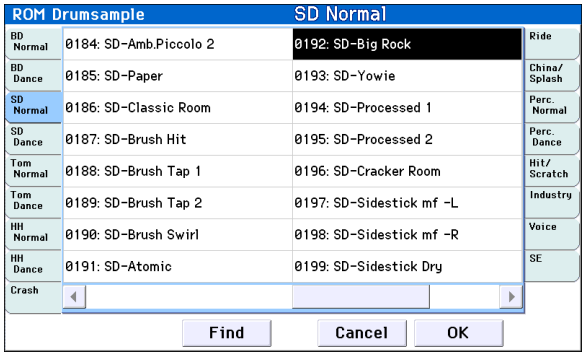
3. Drumsample 1と2のバンクに"Stereo"を選択します。

   ドラムサンプルには、MonoとStereo、VM.MとVM.Sというタイプがあります。Monoはモノのドラムサンプル、Stereoはステレオのドラムサンプルです。ステレオのドラムサンプルはモノのドラムサンプルに比べボイスが倍になります。VM.MとVM.Sは大容量のドラムサンプルでそれぞれモノとステレオがあります。

   ドラムサンプルはバス・ドラム、スネアなどのカテゴリーによって分類されています。

4. Drumsample 1のポップアップ・ボタンを押します。

   カテゴリーで分類されたドラムサンプル・リストが表示されます。左端のタブを押すと、別のカテゴリーのリストを見ることができます。



5. ディスプレイに表示されたリストのドラムサンプル名を押して表示を反転させます。

6. OKボタンを押して設定します。
7. スロットを2に切り替えて、同様の操作でDrumsample2も設定します。

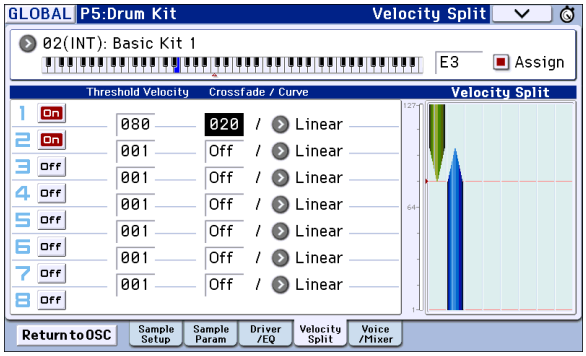
   Drumsample1と2にドラムサンプルを割り当てました。そのドラムサンプルにベロシティ・レンジとクロスフェードを設定します。
8. P5: Drum Kit– Velocity Splitページを表示します。
9. Drumsample2の“Threshold Velocity”を1に設定します。“Crossfade”をOffに設定します。
10. Drumsample1の“Threshold Velocity”を80に設定します。

    “Threshold Velocity”は右側グラフィック上でタッチ・ドラッグすることによって値を変えることができます。(→p.6「＊EG, Velocity Split」参照)

    ベロシティ値79以下で鍵盤を弾くとDrumsample2が発音します。ベロシティ値80以上で鍵盤を弾くとDrumsample1が発音します。

    Velocity Splitグラフィック左側のメーターはノート・オン時のベロシティ値を表示します。ベロシティによって発音するドラムサンプルを確認することができます。
11. Drumsample1の“Crossfade”を20に設定します。“Curve”はLinearに設定します。

    グラフィック表示には2つのゾーンが先細り部分で重なっています。80から100でDrumsample2はフェード・アウトし、Drumsample1はフェード・インします。これで音色は大きく変化せずにだんだんと移行していきます。



各サンプルの微調整

1. 2つドラムサンプルのレベルを調整します。

   ベロシティの移行とクロスフェードをなめらかにできます。
2. 必要に応じて、チューニング、EG パラメーターとフィルターを設定します。

   P5: Drum Kit– Sample Parameterページを表示します。各ドラムサンプルに“Tune”、“Attack (Amp EG Attack)”、“Decay (Amp EG Decay)”、“Cutoff”、“Resonance”の調整を行います。
3. ドラムサンプルごとにさらにドライブ、ブーストやEQを設定することができます。

   P5: Drum Kit–Driver/EQページを表示します。

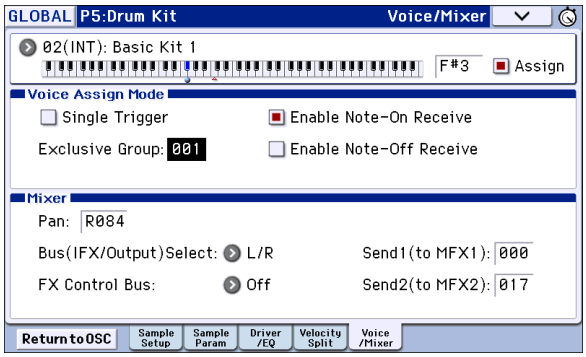
   各ドラムサンプルに“Drive”、“Low Boost”、“3 Band EQ Gain [dB]”を調整します。
4. 「基本的なエディット」(→p.106参照)からの操作を繰り返してDrum Kitの“KEY”を設定します。
5. 1つの“KEY”設定を別のドラムサンプルにコピーしたい場合は、メニュー・コマンド“Copy Key Setup”を実行します。

ハイハットのクローズとオープンなどを自然に鳴らすには

1. P5: Drum Kit– Voice/Mixerページを表示します。
2. “Exclusive Group”でドラムサンプルをグループ化します。

   例えば、ハイハットのクローズとオープンなど同系統のドラムサンプルを割り当てているキーをグループ化することによって、同時に何種類かのハイハットが鳴らないようにできます。

   クローズド・ハイハットとオープン・ハイハットを同じグループに割り当てると、オープン・ハイハットを演奏して、オープン・ハイハットが発音している間に、クローズド・ハイハットを演奏すると、実際のハイハットのようにオープン・ハイハットの発音が止まり、クローズド・ハイハットだけが発音します。



鍵盤を離しても鳴らし続けるには (ホールド機能)

クラッシュシンバルなど、鍵盤を離してもすぐに消音させたくないインストゥルメントには、Hold機能を使用します。動作の仕方はプログラムとドラムキットの設定によります。

ホールド機能は次のように設定します。

1. Prog P1: Basic/Controllers– Note-On/Scaleページを表示します。

   Programモードの Jump to Drumkit Edit ボタンを押してGlobal P5: Drum Kitページにジャンプした場合、Return to OSCボタンを押して、Programモードに戻ることができます。
2. Key Zoneの“Hold”チェック・ボックスがオン(チェックする)になっているか確認します。

   オンになっていると、そのドラムキット内の設定に従ってノートごとにホールド機能がコントロールされます。
3. Global P5: Drum Kit– Voice/Mixerページを表示します。
4. 必要に応じて、各キー“Enable Note-Off Receive”を設定します。

   このチェック・ボックスにチェックが入っていないときは、ノートがホールドされ、鍵盤を離しても発音し続けます。チェックが入っているときは、ノートはホールドされません。

   プログラムの“Hold”をオフにすると、弾いたキーの“Enable Note-Off Receive”設定に関係なく、どのキーもホールドされません。

各キーのエフェクト・コントロール

ドラムキットはそれぞれミキサーをもっています。各キーに対してインサート・エフェクト、マスター・エフェクト・センド、パンをコントロールできます。

各キーに異なるバス設定をします。

1. Prog P8: Routing/IFX– Routingページを表示します。
2. "Use Dkit Setting"チェック・ボックスがオン(チェックされている)かどうか確認します。

   オンの場合、プログラムはドラムキットの各キーにバス・セレクトとエフェクト・センド設定を使用します。

   オフの場合、プログラムはドラムキットのバス・セレクトとエフェクト・センド設定を無視します。
3. Global P5: Drum Kit– Voice/Mixerページを表示します。
4. Mixerの"Bus (IFX/Output) Select"で、ドラムサウンドをインサート・エフェクトに送るか、L/Rに出力するかを設定します。

   各キーは、そのインサート・エフェクト、あるいはL/R出力に送ることができます。

   例えば、スネアは"IFX1"へ、キックは"IFX2"へ、残りは"L/R"へ、と送ることができます。

   Tips: 大部分のプリロード・ドラムキットのドラム・インストゥルメントは、以下のようにタイプごと同じ"Bus (IFX/Output)Select"が設定されています。

   Snares → IFX1
   Kicks → IFX2
   その他 → IFX3
5. "Send1 (to MFX1)"、"Send2 (to MFX2)"を設定してキーごとのマスター・エフェクト1、2へのセンド・レベルを設定します。

各キーにパンを設定

各キーのパン(定位)を設定します。

1. Prog P4: Amp/EQ– Amp1/Driver1またはAmp2/Driver2ページを表示します。
2. "Use Dkit Setting"チェック・ボックスがオン(チェックする)かどうか確認します。

   オンの場合、プログラムはドラムキットのパン設定を使用します。
3. Global P5: Drum Kit– Voice/Mixerページを表示します。
4. "Pan"でキーごとの定位を設定します。

ドラムキットの保存

エディットが完了したら、ドラムキットを保存します。

Global モードでエディットした内容は、電源をオフにすると消えてしまいます。設定を保存するときは、"Write Drum Kits"を実行してください。
すべてのドラムキットが保存されます。

本機全体に関する設定

Global モードの構成

GlobalモードはKROME全体に関する設定を行います。

おもに以下の設定を行います。

- マスター・チューン
- キー・トランスポーズ
- エフェクト・グローバル・スイッチ
- グローバルMIDIチャンネル
- スケール作成
- ダンパー・ペダル、アサイナブル・フット・スイッチ/ペダル
- プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネーム
- ユーザー・ドラムキット作成
- ユーザー・アルペジオ・パターン作成

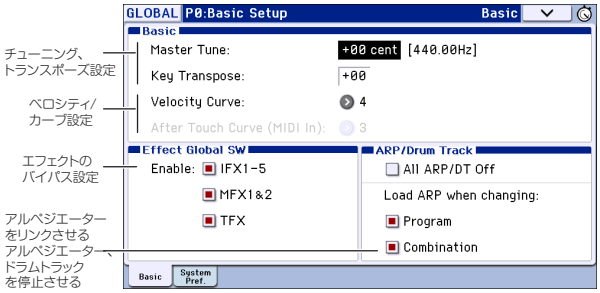
各ページへのアクセス方法の詳細については、「基本的な操作方法」(→p.9)を参照してください。

Global モードでエディットした内容は電源をオンにしている間は保持されますが、電源をオフにするとエディット前の設定に戻ります。
Global モードのデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(Global P5)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(Global P6)、それ以外のグローバル・セッティング(Global P0～4)の3つがあり、それぞれを保存します。(→p.116 参照)。
またMediaモードでSDカードに保存することもできます。(→p.118 参照)

Global モードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能は使用できません。

グローバル・セッティング

ベーシック・セットアップ



チューニングとトランスポーズ

他の楽器にチューニングを合わせる

KROME以外の楽器や、録音された音楽のピッチに合わせたい場合に使用します。

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–Basicページを選びます。
2. "Master Tune"を合わせたいピッチに調整します。

"Master Tune"は±50セント(半音＝100セント)の範囲で調整できます。"Master Tune"が0の場合、中央A(A4)のピッチは440Hzです。

トランスポーズ（移調）する

演奏する曲のキーが急に変わったときなど、鍵盤全体を半音単位で移調(トランスポーズ)させることができます。手順は次の通りです。

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–Basicページを選びます。
2. "Key Transpose"を使って、移調したいキーに変更します。

   トランスポーズで移調できる範囲は、上下1オクターブです。
3. トランスポーズとベロシティ・カーブを適用する位置を Globalモードの P1:MIDI–MIDI Basicページ"Convert Position"で設定します。

   通常はPreMIDIに設定します。この設定ではKROMEの鍵盤演奏情報に対して前述のトランスポーズや、後述のベロシティカーブが適用され、MIDI OUTと 内蔵音源の両方が影響を受けます。また、内蔵シーケンサーにレコーディングする際にもPreMIDIにします。

   PostMIDIでは、トランスポーズとベロシティ・カーブはMIDI入力に対してかかります。外部MIDIコントローラーからのデータを調整する際に使用します。

   KROME単体で演奏する場合は、どちらの設定になっていても影響ありません。

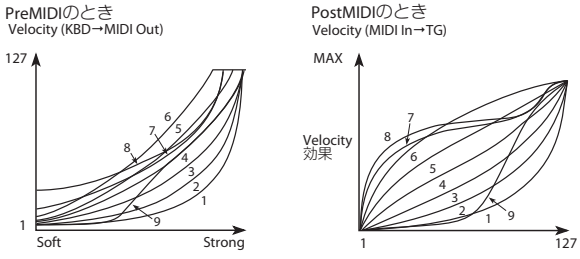
キーボード・レスポンスを調整する

KROMEのキーボード・レスポンスを演奏スタイルに合わせて調整するには、ベロシティ・カーブを設定します。デフォルトの設定は多くの場合に対応できるものになっていますが、演奏スタイルに合わせて別の設定にすることができます。

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–Basicページを選びます。
2. 演奏スタイルに適したベロシティ・カーブを選びます。

   デフォルトでは4に設定されています。これは多くのケースで問題なく使用できるベロシティ・カーブです。

   カーブ9は88鍵モデルのNH鍵盤でピアノを演奏するのに適しています。(→PG p.208 "Velocity Curve")
3. ベロシティ・カーブを適用する位置を設定します。"Convert Position"の詳細については、前述の「トランスポーズ(移調)する」をご覧ください。



エフェクトをバイパスする

KROMEのインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、トータル・エフェクトをそれぞれバイパスすることができます。ここでの設定はすべてのモードでバイパスします。外部のエフェクターやミキサー、DAWなどのリバーブやコーラスといったエフェクトを使用する場合に、KROME本体のエフェクトを使用せずバイパスするための設定です。

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–Basicページを選びます。
2. Effect Global SWの各スイッチでバイパスするエフェクトを選びます。チェックを外すとエフェクトがバイパスします。

   "IFX 1-5"チェックを外す：インサート・エフェクトをバイパス
   "MFX1&2"チェックを外す：マスター・エフェクトをバイパス
   "TFX1&2"チェックを外す：トータル・エフェクトをバイパス

"MFX1&2"および"TFX"については、フロント・パネルの[MASTER FX]スイッチと[TOTAL FX]スイッチでもコントロールすることができます。演奏中、一時的にエフェクトをオフにするといった場合に便利です。

Note: このパラメータは起動時に必ずオンに設定されます。

アルペジエーターの呼び出し設定 (プログラムやコンビネーションとのリンク)

プログラム、コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラム、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を同時に切り替えるか、連動せずに現在の状態を維持するかを設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は一定のアルペジエーター設定でフレーズやパターンを再生しながら、プログラム、コンビネーションの音色のみを切り替えて演奏する場合に使用します。

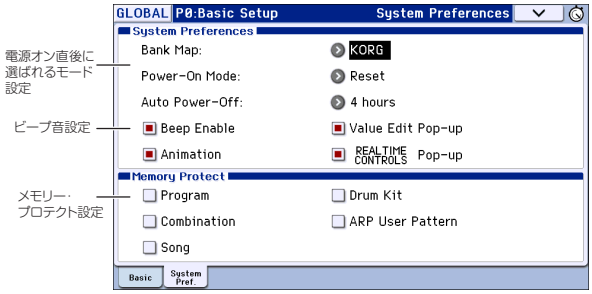
1. GlobalモードのP0:Basic Setup–Basicページを選びます。
2. Load ARP when changing: "Program"、"Combination"をチェックすると、それぞれプログラム、コンビネーションを切り替えると、それに連動して、それぞれにライトされているアルペジエーター設定を呼び出します。

アルペジエーターとドラムトラックを無効にする

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–Basicページを選びます。
2. "All ARP/DT Off"をチェックすると、すべてのアルペジエーター、ドラムトラックがオフになります。

   [ARP]、[DRUM TRACK] スイッチがオンの場合でも、アルペジエーター、ドラムトラックは動作しません。

電源オン時に、前回電源オフ直前のモードとページを表示させる



1. GlobalモードのP0:Basic Setup–System Preferencesページを選びます。
2. "Power-On Mode"がResetのとき(出荷時の設定)、自動的にProgramモードのP0:Playが選ばれます。

   Memorizeのとき、前回電源オフする直前の場所(モード、ページ)およびプログラム、コンビネーション・ナンバーが呼び出されます。

ディスプレイを押したときにビープ音を出す

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–System Preferencesページを選びます。
2. "Beep Enable"チェック・ボックスをチェックすると、ディスプレイのオブジェクトを押したときに、ビープ音が鳴ります。鳴らさないときはチェックをはずします。

メモリーにプロテクトをかける

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–System Preferencesページを選びます。
2. Memory Protect の各チェック・ボックスをチェックすると、ライトやデータのロード、ソングのレコーディング等が禁止され、メモリーの内容を保護することができます。

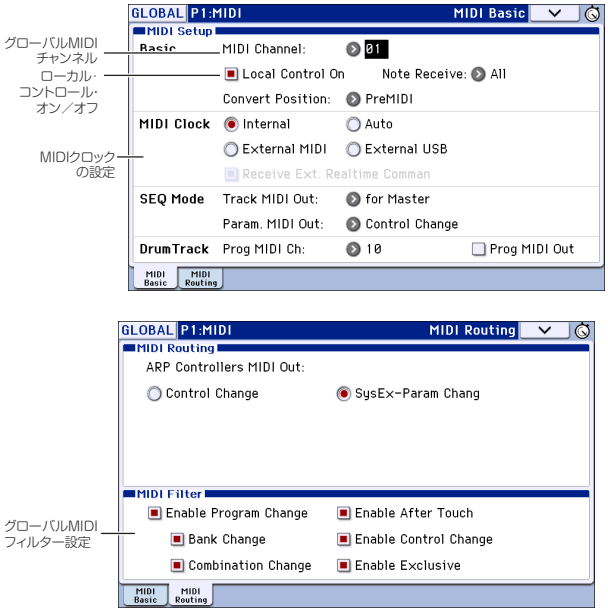
その他の画面表示の設定 (エディットパッド機能とアニメーション)

エディット・パッド(→p.4参照)やリアルタイム・コントロール・ポップアップ(→p.6参照)の表示を抑制したり、ポップアップ出現時のスムーズ・アニメーション機能を停止することができます。

1. GlobalモードのP0:Basic Setup–System Preferencesページを選びます。
2. "Value Edit Pop-up"、"Realtime Controls Pop-up"、"Animation"の各チェック・ボックスのチェックをはずすと機能が無効になります。

Note: ドラムトラックやシーケンサーなどで大量の演奏データを処理している場合には、リアルタイム・コントロール・ポップアップやアニメーション効果を自動的に抑制することがあります。

MIDI を設定する



グローバルMIDIチャンネル

グローバルMIDIチャンネルはKROMEのMIDI関連のセッティングで最も重要なものです。グローバルMIDIチャンネルで基本となるMIDIチャンネルを設定し、それがプログラムやコンビネーションに適用されます。設定手順は次の通りです。

1. GlobalモードのP1: MIDI–MIDI Basicページに入ります。
2. MIDI Setupの“MIDI Channel”で希望するチャンネルにします。

MIDIクロックとの同期

KROMEは内蔵クロック（テンポ）の他に、MIDIやUSBからの外部クロックにも同期します。

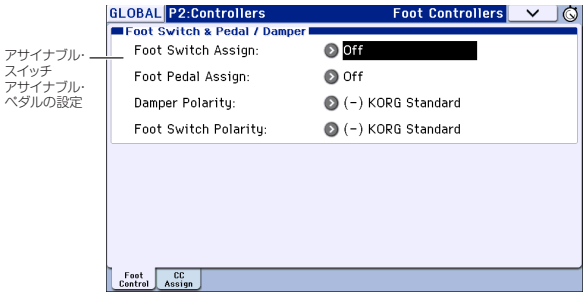
最も便利な設定はAutoです。これらは内蔵クロックにも外部クロックにも同期できる設定で、その都度手動で切り替える必要がありません。この設定での動作は次のようになります。

- 外部クロックを受信している場合、それに同期します。
- 外部クロックを受信していない場合、内部クロック（テンポ）を使用します。

1. GlobalモードのP1: MIDI–MIDI Basicページに入ります。
2. MIDI Setup “MIDI Clock”をAutoにします。

ペダル等のコントローラー設定

GlobalモードのP2: Controllers–Foot Controllersページでは、アサイナブル・スイッチ、アサイナブル・ペダルなどの機能を設定します。（→p.17 “ダンパー・ペダル、フット・スイッチ、フット・ペダルの接続”参照）

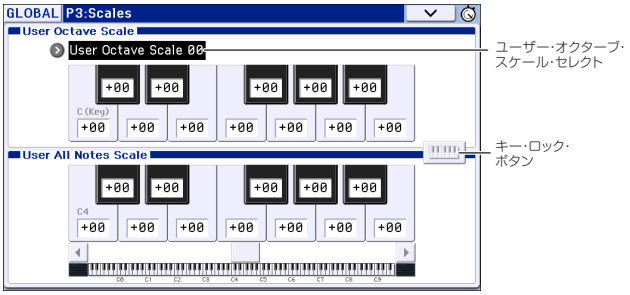


スケールの作成と設定

Global P3: Scalesページで、オリジナル・スケールを作成できます。1オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映されるユーザー・オクターブ・スケール(User Octave Scale)を16種類、128鍵の音階を個別に設定するユーザー・オール・ノート・スケール(User All Note Scale)を1種類、設定できます。

各キーの音程を±99に設定することによって、基準の音程より約半音上下に変えることができます。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、ソングの各トラックで選べます。



ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、ソングの各トラックで選べます。

それぞれ以下で選択します。

モード	ページ
Program	P1: Basic/Controllers–Note-On/Scale: Scale
Combination	P3: Timbre Parameters–Scale T01–08/T09–16: Scale, Use Program's Scale
Sequencer	P3: Track Parameters–Scale T01–08/T09–16: Scale, Use Program's Scale

ここではSequencerモードでの設定手順を説明します。

1. ユーザー・オクターブ・スケール、またはユーザー・オール・ノート・スケールを作成します。

   GlobalモードのP3: Scalesページで、キーを選び、バリュー・コントローラーでピッチを変更します。±99 で基準の音程より約半音上下します。

   Note: キーは、[ENTER]スイッチを押しながら鍵盤を押しても選ぶことができます。またはキーロック・ボタンをオンにして、鍵盤を押しても選ぶことができます。

   Note: プリセット・スケールをコピーして、オリジナルのスケールを作成することができます。ページ・メニュー・コマンド"Copy Scale"を実行します。

2. SequencerモードのP3: Track Parameters– Other T01-08またはT09-16ページに入ります。

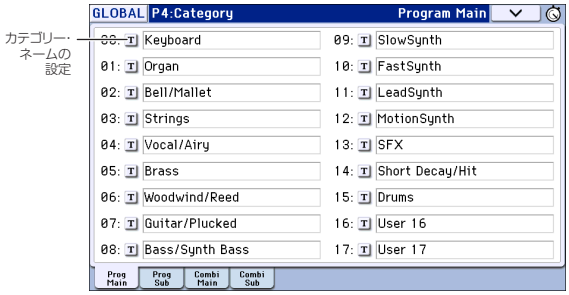
3. トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの"Use Program's Scale"チェック・ボックスをチェックします。

   チェックしていないトラックは"Type"(Song's Scale)で設定しているスケールが使用されます。

4. 現在選択しているソング全体のスケールを"Type"(Song's Scale)で選択します。

カテゴリー・ネームを設定する

GlobalのP4:Categoryの各ページでは、プログラム、コンビネーションのカテゴリー/サブ・カテゴリーに名前を付けます。



カテゴリー/サブ・カテゴリー名のエディットは次の手順で行います。

1. 「T」ボタンを押します。

   テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。

2. 新しい名前を入力し、OKボタンを押します。

サブ・カテゴリーのエディット手順は次の通りです。

1. "Main Category"ポップアップ・メニューからメイン・カテゴリーを選択します。
2. カテゴリー名のエディットと同様の手順で設定します。

データの保存と読み込み

データを保存する

KROME のデータ保存について

KROMEの各データを保存する方法は、次のとおりです。

- インターナル・メモリーへのライト
- SDカード(市販)へのセーブ
- MIDIデータ・ダンプ

インターナル・メモリーへのライト

エディットした以下のデータは本機のインターナル・メモリーにライトすることができます。

- プログラム
  バンクA...Fの各プログラム000～127
- コンビネーション
  バンクA...Dの各コンビネーション000～127
- グローバル・セッティング
  (Global P0:Basic Setup～P4:Category)
- ユーザー・ドラムキット00(INT)...47(USER)
- ユーザー・アルペジオ・パターン U0000(INT)...U1027(USER)
- ユーザー・ドラムトラック・パターンU000...U999
  (→p.97参照)
- ユーザー・テンプレート・ソングU00～U15
  ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター(→PG p.114参照)、アルペジエーター、エフェクトの設定をインターナル・メモリーにライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する"Meter"、"Metronome"、"PLAY/MUTE"、"Track Play Loop"(Start/End Measureを含む)、RPPRの設定もライトされません。Sequencerモードのメニュー・コマンド"Save Template Song"でライトします。(→PG p.176参照)
- エフェクト・プリセット
  各エフェクトごとのパラメーター設定をインターナル・メモリーにライトできます。メニュー・コマンド"Write FX Preset"でライトします。

Sequencer　モードで作成したソングの演奏データや、ソングの設定は、本体のインターナル・メモリーには保存できません。市販のSDカードにセーブするか、MIDI データ・ダンプを使用して保存してください。

プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データとは、工場出荷時にあらかじめインターナル・メモリーにロードされているプログラムやコンビネーション、グローバル設定といったデータのことです。上記「インターナル・メモリーへのライト」に示す各内容でライトされていますが、ユーザーのエディットや設定を、ライト操作で上書き保存することができます。

プリロード・データは、本機のシステム領域にも保存されており、Global モードのメニューコマンド "Load Preload / Demo Data" でいつでも再ロードして、工場出荷状態に戻すことができます。

プリセット・データとは、ユーザーが書き換えることのできないデータです。以下のデータは、呼び出してエディットすることはできますが、ライト時の保存先として選択することはできません。

- GMプログラムBank GM、g(1)～g(9)、g(d)
- GM ドラムキット 48(GM)～56(GM)
- プリセット・テンプレート・ソング P00～P15
- プリセット・パターン P000～P605

SD カード へのセーブ

以下のデータを、KROMEのSDカード・スロットに挿入されたSDカード(市販)へ保存します。

- .PCGファイル:
  プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムトラック・パターン、ユーザー・アルペジオ・パターン(セーブ・ダイアログのチェック・ボックスでチェックしたデータがセーブされます。)
- .SNGファイル:
  ソング、キュー・リスト
- .EXLファイル:
  本機で受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- .MIDファイル:
  Sequencer モードのソングをスタンダードMIDI ファイル(SMF)としてセーブします。
  (次ページ図参照)

MIDIデータ・ダンプ

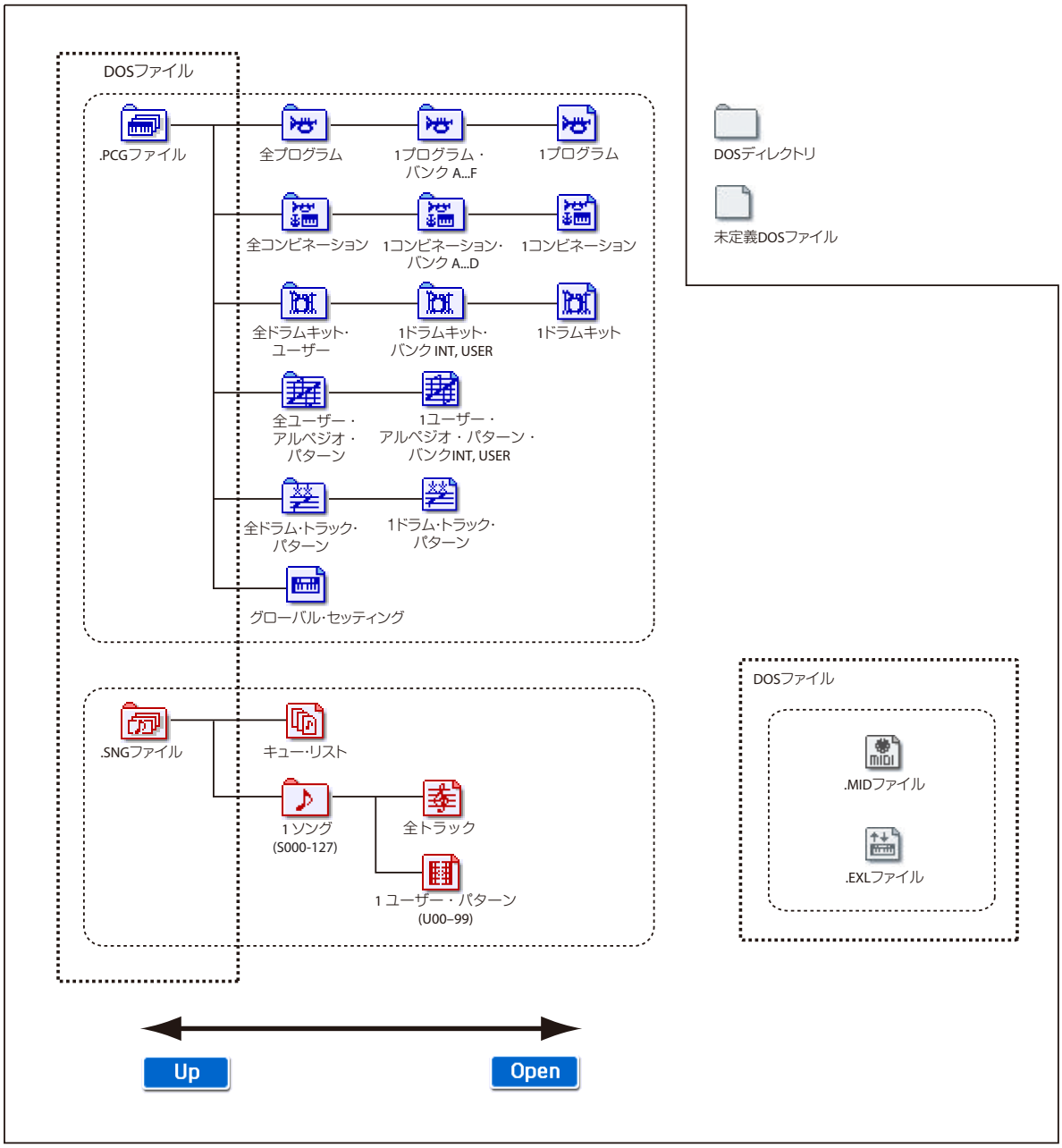
KROMEの各データを外部のMIDI データ・ファイラーに送信して、データを保存することができます。

MIDIデータ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング
- ソング、キュー・リスト
- ユーザー・ドラムトラック・パターン
- ユーザー・アルペジオ・パターン

MIDIデータ・ダンプについては、PG p.237「Dump:」を参照してください。

ファイル構成


DOSファイル
.PCGファイル
全プログラム
1プログラム・
バンク A...F
1プログラム
全コンビネーション
1コンビネーション・
バンク A...D
1コンビネーション
全ドラムキット・
ユーザー
1ドラムキット・
バンク INT, USER
1ドラムキット
全ユーザー・
アルペジオ・
パターン
1ユーザー・
アルペジオ・パターン・
バンクINT, USER
全ドラム・トラック・
パターン
1ドラム・トラック・
パターン
グローバル・セッティング
.SNGファイル
キュー・リスト
1 ソング
(S000-127)
全トラック
1 ユーザー・パターン
(U00–99)
DOSディレクトリ
未定義DOSファイル
DOSファイル
.MIDファイル
.EXLファイル
Up
Open

インターナル・メモリーへのライト方法

プログラム、コンビネーションのライト

プログラム、コンビネーションのエディット・バッファーについて

Prog P0: Playでプログラムを、またはCombi P0: Playでコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファーにデータが呼び出されます。

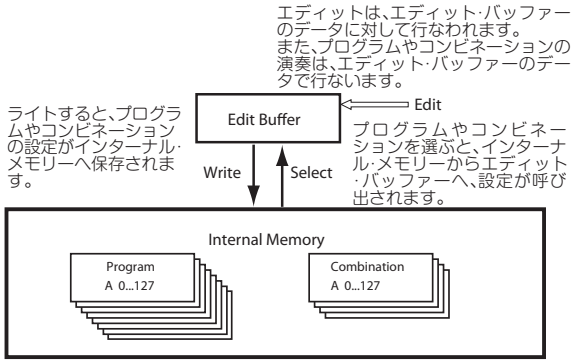
そしてProgram、Combinationの各ページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファー内のデータに反映されます。

この変更したデータを本機のインターナル・メモリーに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファー内のデータは、インターナル・メモリー内の指定したバンクのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラム、コンビネーションを選ぶと、エディット・バッファーに新たなデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Note: Program、Combination モードで [COMPARE] スイッチを押すと、インターナル・メモリーのデータ（ライトされている内容）が一時的にエディット・バッファーに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



ライト（保存）方法

インターナル・メモリーに保存することをライト（Write）といいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は2つあります。

- [WRITE]スイッチを使用する。
- ディスプレイ右上のメニュー・コマンド“Write Program”、“Write Combination”を使用する。

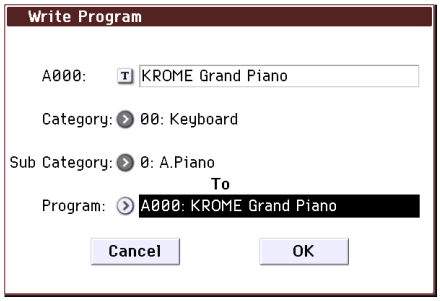
ライトするときは、Global モードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。（→p.117「メモリー・プロテクト」参照）

コンビネーションでは、各ティンバーのプログラムを音色そのものではなく、プログラム・ナンバーで記憶しています。コンビネーションで使用しているプログラムをエディットしたり、異なるプログラム・ナンバーと入れ替えた場合、コンビネーションの音色も変化します。

1. 保存するプログラムまたはコンビネーションが選ばれていることを確認します。
2. [WRITE]スイッチを押します。

   または、ディスプレイ右上のメニュー・コマンド・ボタンを押して、“Write Program”、“Write Combination”を選びます。

   Write Program、Write Combinationダイアログが表示されます。



例 :*Program* モード時

3. 上段のライト元のプログラム／コンビネーション名を確認します。
4. プログラム／コンビネーション名を変更するときは、テキスト・エディット・ボタンを押します。

   テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。プログラム／コンビネーション名を入力します。（→p.117「名前を付ける（リネーム）」参照）

   名前を入力したらOKボタンを押して、Write Program/Write Combinationダイアログに戻ります。
5. “Category” で、プログラム／コンビネーションのカテゴリーを指定します。
6. “Sub　Category”で、プログラム／コンビネーションのサブ・カテゴリーを指定します。

   プログラムは、ここで設定したカテゴリー／サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。

   Prog P0: Play
   “Category”

   Combi P0: Play– Program T01–08, 09–16
   “Category”

   Seq P0: Play/REC– Program T01–08, 09–16
   “Category”

   コンビネーションは、ここで設定したカテゴリー／サブ・カテゴリーを以下で選ぶことができます。

   Combi P0:Play– Program T01–08, 09–16
   “Category”
7. “To”でライト先のプログラム／コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

   バンクは、BANKスイッチでも指定できます。
8. ライトを実行するときは、[WRITE]スイッチを押します。

   または、Writeダイアログの OKボタンを押します。

   実行しないときは[EXIT]スイッチまたはCancelボタンを押します。

保存されるトーン・アジャスト設定について

トーン・アジャスト・パラメーターには次の3種類があり、種類によってライトされる条件が異なります。

- **Absolute（アブソリュート）**：1つのプログラム・パラメーターをコントロールします。プログラム・パラメーターとトーン・アジャスト・パラメーターはお互いを反映します。片方を変更すると、それがもう片方のパラメーターにも反映されます。これは、プログラム・パラメーターそのものを絶対値的にコントロールします。
- **Relative（リラティブ）**：2つ以上のプログラム・パラメーターを同時に調整します。例えば、"Filter/Amp EG Attack Time"は全部で 6 つのプログラム・パラメーターに影響します。Relativeパラメーターの値は、これらの元となるプログラム・パラメーターの値への変更量となります。
  Relativeパラメーターが（ディスプレイ上のスライダーは中央の位置で）0のとき、対象となるプログラム・パラメーターの値で動作します。これは、プログラム・パラメーターの設定を基準にして、値を大きくしたり、小さくしたりと間接的にコントロールします。
- **Meta（メタ）**： 他のトーン・アジャスト・パラメーターに影響します。直接プログラム・パラメーターには影響を与えません。

このうち、アブソリュート・タイプとリラティブ・タイプを調整すると、その設定が次のようにライトされます。

Program モード：

- リラティブ・タイプのパラメーターは、プログラムのライト時にプログラム・パラメーターに自動的に反映されます。トーン・アジャスト設定値はゼロにリセットされます。
- アブソリュート・タイプのパラメーターは、トーン・アジャスト設定値がそのままライトされます。

Combination モード：

- リラティブ・タイプ、アブソリュート・タイプのパラメーターとともに、ティンバーごとに設定したトーン・アジャスト設定値がそのままライトされ、保持されます。（→PG p.7、p.79）

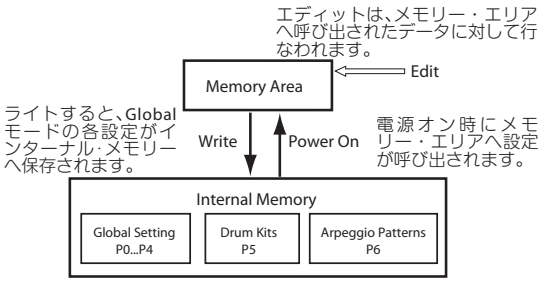
グローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンのライト

Globalモードのメモリーについて

Globalモードのデータは、電源オン時にインターナル・メモリーからGlobalモード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Globalモードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータに反映されます。この変更したデータを、本機のインターナル・メモリーに保存するにはライトする必要があります。

ライトすると、メモリー・エリア内のデータはインターナル・メモリーに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



ライト（保存）方法

本体のメモリーにライトが可能なGlobalモードでのデータは次の3種類に分けられます。

- グローバル・セッティング（Global P0～P4の各設定）
- ドラムキット（Global P5の各設定）
- アルペジオ・パターン（Global P6の各設定）

これらを変更したデータは電源が入っている間は記憶していますが、電源を切ると消えてしまいます。変更した設定を電源オフ後も残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

以下は例外です。

ライトを実行しても保存されないパラメーター

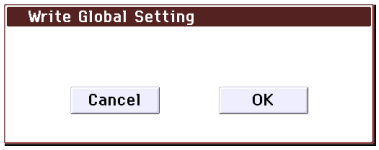
- Effect Global SW

ライトを実行しなくても保存されるパラメーター

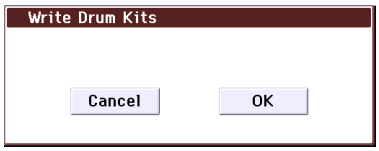
- Auto Power-Off

1. 保存したいパラメーターや設定のあるページを開きます。
   グローバル・セッティングをライトするにはP0～P4のいずれかを、ドラムキットをライトするにはP5を、アルペジオ・パターンをライトするにはP6を、それぞれ選びます。
2. [WRITE]スイッチを押します。
   または、ディスプレイ右上のメニュー・コマンド・ボタンを押して、"Write Global Setting"、"Write Drum Kits"、"Write Arpeggio Patterns"を選びます。それぞれ次のダイアログが表示されます。

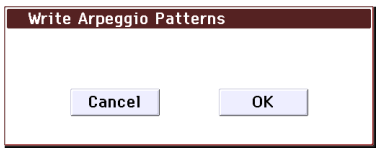
   Write Global Settingダイアログ（P0～P4）

   Write Drum Kitsダイアログ（P5）

   Write Arpeggio Patternsダイアログ（P6）

3. ライトを実行するには、[WRITE]スイッチを押します。
   または、Writeダイアログの OKボタンを押します。
   実行しないときは[EXIT]スイッチまたはCancelボタンを押します。

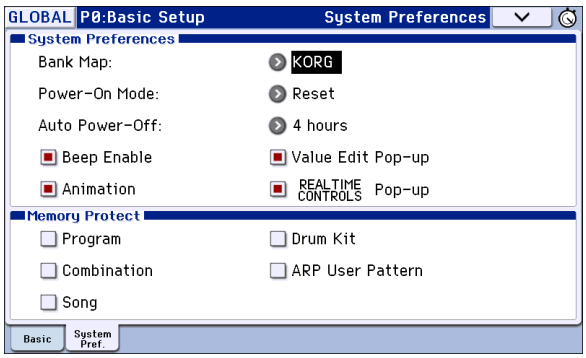
メモリー・プロテクト

プログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを、不用意に書き替えてしまわないように、メモリー・プロテクト（インターナル・メモリーへの書き込みを禁止する）が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、メディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ（チェック・ボックスのチェックをはずした状態）にしてください。

また、メディアやMIDIデータ・ダンプによって、上記のデータのロードやSequencerモードでレコーディングやエディットするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

1. [GLOBAL]スイッチを押して、Globalモードに入ります。
2. Global P0: Basic Setup– System Preferencesページを選びます。



3. 本体のメモリーにライトする対象の“Memory Protect”チェック・ボックスを押して、チェックをはずします。

名前を付ける（リネーム）

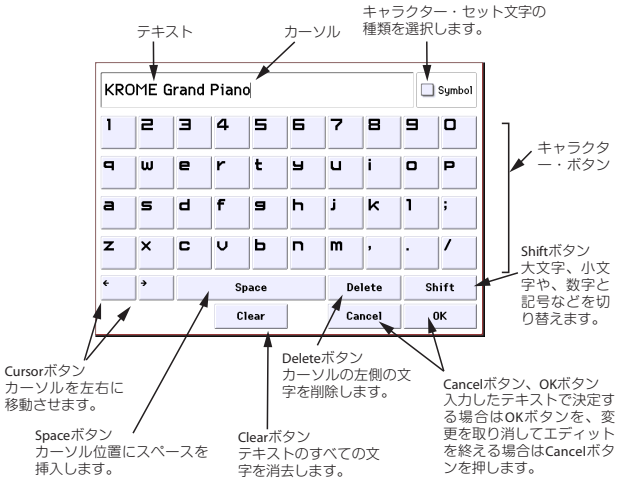
エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリーの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

項目	ページ
プログラム	Prog P0...9メニュー・コマンド: Write Program
コンビネーション	Combi P0...9メニュー・コマンド: Write Combination
ソング	Seq P0...5メニュー・コマンド: Rename Song
トラック	Seq P6: Track Name
パターン	Seq P10: Pattern Name
キュー・リスト	Seq P11メニュー・コマンド: Rename Cue List
プログラム・カテゴリー／サブ・カテゴリー	Global P4: Program Category
コンビネーション・カテゴリー／サブ・カテゴリー	Global P4: Combination Category
ドラムキット	Global P5メニュー・コマンド: Rename Drum Kit
アルペジオ・パターン	Global P6メニュー・コマンド: Rename Arpeggio Pattern
ファイル	MEDIA Save: Save All...Save Exclusive , MEDIA Utilityメニュー・コマンド: Rename, Create Directory, Format Seq P0～P11: Save Songs and Cue Lists Data
エフェクト・プリセット	Prog, Combi, Seq P8, 9 メニュー・コマンド: Write FX Preset

1. 上記のページまたはそのページのメニュー・コマンドを選び、テキスト・エディット・ボタン [T] を押してテキスト・エディット・ダイアログを表示します。



SD カードへのセーブ（Media–Save）

メディアに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(→p.113)を参照してください。

Sequencer　モードで作成したソングの演奏データは、本体のインターナル・メモリーには保存できません。市販のSDカードにセーブするか、MIDI データ・ダンプを使用して保存してください。
また、その他のデータも記憶メディアへセーブしておけば、データを変更しても、メディアにセーブしたデータをロードして元のデータに戻せますので、気に入ったデータはセーブするようにしてください。

使用できるSDカード

SDカード仕様

2GBまでのSDメモリー・カード、および 32GBまでのSDHCメモリー・カードに対応しています。

SDXC メモリー・カードには非対応です。

MS-DOS フォーマットのFAT16 およびFAT32 に対応しています。

本体にはメディアは付属されていません。市販の SD カードをお買い求めください。

SDカードのスロットへの装着/取り外し

SDカード・スロットにSDカードを装着すると、プログラム、コンビネーション、ソング・データなどをセーブしたり、ロードしたりすることができます。

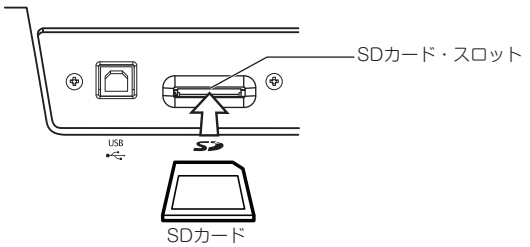
SDカードのライト・プロテクトについて

SDカードに保存したデータを誤って消去してしまったり、書き換えてしまうことのないようにするときは、Lock(ライト・プロテクト)スイッチでプロテクトをかけます。プロテクトをかけると、SDカードへの書き込みやデータの削除、フォーマットはできなくなります。再度、エディットしたデータ等をメディアに保存する場合は、スイッチを元の位置に戻します。

メディアの装着

- SDカード・スロットにSDカード(市販)を挿入します。

  メディアのラベルを上に向け、コネクター側をSDカード・スロットに挿入し、クリック音がするまで押し込んで装着します。



メディアを装着するときは、メディアの向きに注意してください。誤った向きで無理に装着すると、スロットやメディアが破損したり、データが失われることがあります。

メディアの取り外し

ロード、セーブ、フォーマット中には、絶対に SD カードをスロットから取り外さないでください。

- メディアをSDカード・スロットから取り出します。

  メディアを奥に押し込むと、クリック音とともにメディアが手前に押し出されますので、そのままメディアを引き抜きます。

  メディアはメディア付属の取扱説明書を参照して、正しい方法で保管をしてください。

メディアのフォーマット

家電製品の中には、SDカードを使用する際に独自フォーマットを採用している製品があります。KROMEではじめてお使いになる際には、必ず本機でフォーマットしてください。
(→p.123参照)

セーブ方法

Media–Saveページを表示して、メディアにセーブするデータをメニュー・コマンドで選択します。

ここでは例として"Save All" を実行し、.PCG、.SNG ファイルをセーブします。

"Save All"は、インターナル・メモリーの、すべてのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、ドラムトラック・ユーザー・パターンを.PCGファイルとしてメディアにセーブします。そして、ソング、キュー・リストを.SNGファイルとしてメディアにセーブします。
カレント・ディレクトリがDOSディレクトリのときのみ有効です。

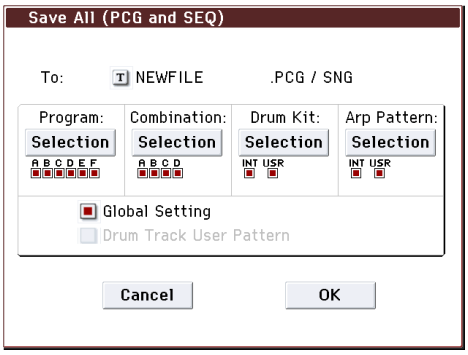
これらのデータを容量の小さいメディアにセーブする場合、複数枚のメディアが必要となる場合があります。

1. メディアがセーブできる状態になっていることを確認します。(→p.118参照)
2. [MEDIA]スイッチを押して、Mediaモードに入ります。
3. Media–Saveページを選びます。Saveタブを押します。
4. ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

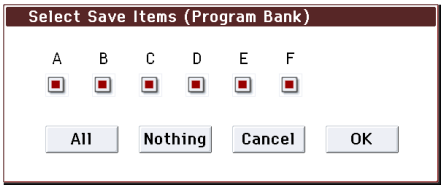
   下の階層に移動する場合はOpenボタン、上の階層に移動する場合はUpボタンを押します。

   Note: 大容量のメディアにデータをセーブする場合は、用途別にディレクトリで区切ることをお薦めします。
   新規にディレクトリを作成するには、ディレクトリを作成する階層へ移動後、Media–Utilityのメニュー・コマンド"Create Directory"を実行します。
5. メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、"Save　All"を押します。

   ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。



6. テキスト･エディット･ボタンでセーブするファイル名を入力します。(→p.117参照)
7. 各Selectionボタンを押してダイアログを表示し、セーブする必要のないアイテムのチェック･ボックスからチェックをはずします。ファイル･サイズを小さくすることができます。



作成したデータを再び本体へロードしたときに忠実に再現するには、すべてのチェック･ボックスをチェックすることをお薦めします。

設定が終わったらOKボタンを押してダイアログを閉じます。

8. OKボタンを押して、セーブを実行します。

- データが1つのメディアに収まる場合
  データがメディアへセーブされ、Saveページへ戻ります。
- データが1つのメディアに収まらない場合
  No space available on mediaダイアログが表示されます。

OKボタンを押すと、ファイルを分割して複数のメディアにセーブします(→PG p.251「セーブ時にメディアにデータが入りきらない場合は」参照)。分割したくない場合は、Cancelボタンを押し、空き容量の大きなメディアにセーブし直してください。

9. セーブが終了して Save ページへ戻るとディスプレイには、セーブされたファイルが表示されます。

以下のデータがセーブされます。

- .PCGファイル
- .SNGファイル

セーブ時の注意事項

メディアに同じ名前のファイルが存在するときは

メディアに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite(上書き)するかどうかを尋ねてきます。上書きするときはOKボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancelボタンを押して、ファイル名をリネームした後にセーブしてください。(→p.117参照)

セーブ時の注意

- "Save All (PCG&SEQ)"、"Save PCG"でコンビネーションをセーブするときは、ティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット、ユーザー･アルペジオ･パターン)や、ユーザー･ドラムトラック･パターンを同時にセーブするように心がけてください。

  同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ユーザー･アルペジオ･パターン、ユーザー･ドラムトラック･パターンを同時にセーブするように心がけてください。

データ・ファイラーとして使用する

外部の機器から送信されたMIDIエクスクルーシブ･データを受信して、それをメディアにセーブすることができます(データ･ファイラー機能)。メニュー･コマンド"Save Exclusive"を実行します。(→PG p.252「Save Exclusive」参照)

データをロード（読み込み）する

ロードできるデータについて

メディアからのロード

メディアからロードできるデータは、次のとおりです。

- .PCGファイル：
  プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン、ユーザー・ドラムトラック・パターン
- .SNGファイル：
  ソング、キュー・リスト
- .MIDファイル：
  スタンダードMIDIファイル（SMFフォーマット）
- .EXLファイル：
  MIDIエクスクルーシブ・データ

工場出荷時の設定に戻すプリロード・データとデモ・ソングのロード

KROME本体にメモリーされているプリロード・データとデモ・ソング・データをロードします。操作手順については、「プリロード・データのロード」（→p.125）をご覧ください。

- プリロード・データ：
  プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターン
- デモ・ソング・データ

SD カードからデータをロードする（Media– Load）

すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする

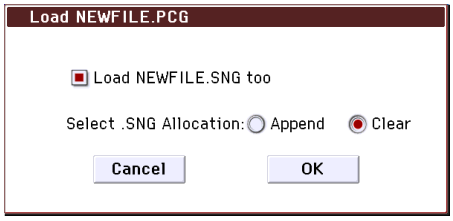
ここでは、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターンやドラムトラック・パターンなどが収められた.PCGファイルからすべてのデータを一度にロードする方法を説明します。

プログラムやコンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Globalモードのメモリー・プロテクトのチェックがはずれていることを確認してください。
（→p.117「メモリー・プロテクト」参照）

Note: 使用できるSDカードについては、p.118を参照してください。

1. メディアがロードできる状態になっていることを確認します。（→p.118「SDカードのスロットへの装着/取り外し」参照）
2. Media–Loadページを選びます。Loadタブを押します。
3. ロードするプログラムやコンビネーション・データが入っている.PCGファイルを押して表示を反転させます。
   - ディレクトリがある場合、下の階層に移動するときは Openボタンを、上の階層に移動するときはUpボタンを押します。

4. Loadボタンを押します。
   またはメニュー・コマンド“Load Selected”を選びます。
   ダイアログが表示されます。



5. ソング・データも一緒にロードする場合は、“Load ********.SNG too”チェック・ボックスをチェックします。
   ロード実行時に、.PCGファイルのロードと一緒に.SNGファイルもロードされます。
   そして、“Select .SNG Allocation”で、ソング・データをどこにロードするかを設定します。
   Appendは、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロード

します。
Clearは、インターナル・メモリーにロードされているソングをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。

6. OKボタンを押すと、.PCGファイルのすべてのデータがKROMEにロードされます。

データのロード中は、メディアを絶対に取り出さないでください。

Note: プログラムやコンビネーションをバンク単位でロードすることができます。詳しくは PG p.248 ～を参照してください。

PCGファイル内のデータを1データ単位でロードする

本機は、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、ユーザー・ドラムトラック・パターンを1データまたは1バンク単位でもロードすることができます。ライブでの演奏順にコンビネーションを並べ替えるときなどに役に立ちます。

プログラムを変えることによって、コンビネーションの音色を変えてしまうことがありますので、注意してください。

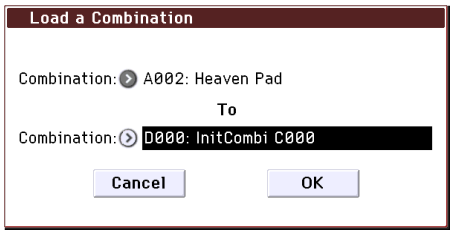
ここでは、セーブしたバンクAの1つのコンビネーションをD000にロードする例を説明します。

1. “Bank A”のディレクトリに移動し、ロードするコンビネーションを選びます。(.PCGファイル/Combinations/Bank A/)
   次の手順で選びます。
   - 120 ページの「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」の手順1～3に従い、ロードするデータが入っている.PCGファイルを押して表示を反転させ、Openボタンを押します。
   - “Combinations” を押して表示を反転させ、Open ボタンを押します。
   - “Bank A”を押して表示を反転させ、Openボタンを押します。
   - スクロール・バーを押してロードするコンビネーションを探して選び、表示を反転させます。

   または、ダイアログでも選択できますので、いずれかのファイルを選ぶだけでもかまいません。

Note: 鍵盤を押すと選んだコンビネーションが発音します。ただし、このときティンバーのプログラムは本体のプログラムで発音します。

2. Load　ボタンを押します。またはメニュー・コマンド　“Load Selected”を選びます。
   ダイアログが表示されます。

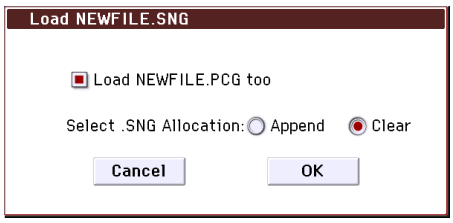


3. 上の “Combination” でロード元のコンビネーションを選び、下の“(To) Combination”でロード先のコンビネーションを選び、D000を選びます。
   ポップアップ・ボタンを押してメニューから選ぶことも、BANKスイッチとテン・キーで選ぶことができます。
4. OKボタンを押すと、ロードが実行され、D000にロードしたコンビネーションが設定されます。

Sequencerモードで使用するソング(.SNG)をロードする

ここでは、ソングをロードする例を説明します。
このソングには、エディットしたプログラムやドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンなどを使用したプログラムが使用されているとします。このような場合は、すべてのデータをロードするとよいでしょう。

1. 「すべてのプログラム、コンビネーション、ドラムキットやアルペジオ・パターンをロードする」(→p.120)の手順1～3に従い、ロードするデータが入っている.SNGファイルを押して表示を反転させます。
2. Loadボタンを押します。または、メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、“Load Selected”を選びます。
   ダイアログが表示されます。



Note: ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。

3. “Load ********.PCG too”チェック・ボックスをチェックします。
   ロードを実行すると、.SNGファイルのロードと同時に.PCGファイルもロードされます。
   “Select .SNG Allocation”で、ソング・データをどこにロードするかを設定します。
   Appendは、インターナル・メモリーにロードされているソングの次のソング・ナンバーから、ナンバーを空けずにロードします。
   Clearは、インターナル・メモリーにロードされているソングをすべて消去して、セーブ時のソング・ナンバーの配置のままロードします。
4. OKボタンを押してロードを実行します。

データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

KROMEシステム・バージョンアップ・データのロード

KROMEは、コルグ・ホームページ(http://www.korg.co.jp)からコンピューターにダウンロードした最新のシステム・ファイルをロードすることによって、システムをアップデートすることができます。詳しい方法については、コルグ・ホームページと「Update System Software」(→PG p.237参照)を参照してください。

Globalモードのメニュー・コマンド"Update System Software"でロードします。

メディア・ユーティリティ

メディアのフォーマット

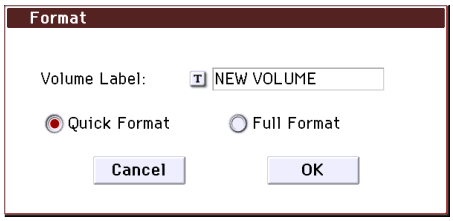
メディアをフォーマットします。

買ってきたばかりの新しいメディアや、他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

フォーマットするとメディアにセーブされていたデータはすべて消去されます。確認の上、フォーマットを実行してください。

フォーマット実行後、[COMPARE]　スイッチを押しても元には戻りません。

1. フォーマットするメディアがセットされていることを確認します。(→p.118「SDカードのスロットへの装着/取り外し」参照)
2. Media–Utilityページを選びます。Utilityタブを押します。
3. メニュー・ボタンを押してメニューを表示し、"Format"　を押して、ダイアログを表示します。



4. "Volume Label"で、ボリューム・ラベルを設定します。テキスト・エディット・ボタンを押してテキスト・エディット・ダイアログに移り、設定します。

   フォーマット前に設定されていたボリューム・ラベルが表示されます。ボリューム・ラベルが設定されていないメディアまたは　DOS　以外のメディアを挿入した場合、「NEW VOLUME」が設定されます。
5. 初期化するフォーマットを設定します。

   Quick Format: SDカードのファイル情報部分を消去します。高速で消去することができます。通常はこちらを使用してください。

   Full Format: メディア内のすべてのブロックを消去します。
6. フォーマットを実行するときはOKボタンを、フォーマットを実行しないときはCancelボタンを押します。

   OKボタンを押すと確認のメッセージが表示されますので、もう一度OKボタンを押してください。フォーマットが実行されます。

メディアは、必ず本機でフォーマットしてください。本機以外でフォーマットしたメディアは正しく認識できないことがあります。

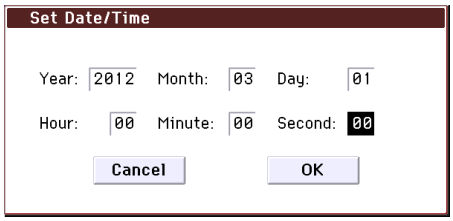
現在の日時を設定する

日付と時刻を設定します。設定した日付と時刻は、データのセーブ時にファイルが保存された日時として記録されます。メニュー・コマンド"Set Date/Time"(Media、Utilityページ)で設定します。

本機はカレンダー、時計を内蔵していないため、セーブする際は、その前に"Utilityメニュー・コマンド"Set Date/Time"で日付と時刻を設定してください。

1. [MEDIA]スイッチを押して、Mediaモードに入ります。
2. Media–Utilityページを選びます。Utilityタブを押します。
3. Utilityページのメニュー・コマンド"Set Date/Time"を選びます。

   ダイアログが表示されます。



4. "Year"、"Month"、"Day"、"Hour"、"Minute"、"Second"　で年、月、日、時、分、秒をVALUEコントローラーで設定します。
5. OKボタンを押します。

付　録

工場出荷時の設定に戻す

プリロード・データのロード

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのプリロード・データ、グローバル・セッティングの設定を工場出荷時と同じ状態に戻します。

Note: 本体にメモリーされているプリロード・データをロードすることによって、工場出荷時の設定に戻します（☞"All (Preload PCG and Demo Songs) でロードされるデータについて "）。

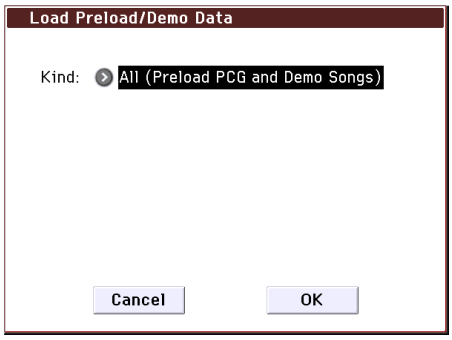
プリロード・データがロードされないユーザー・バンクやユーザー・パターンについては、そのまま残ります。ユーザー・バンクやユーザー・パターンを消去する場合は、本体の初期化を行ってから、プリロード・データをロードしてください。(→p.125 "イニシャライズ（初期化）"参照)

データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。

ロードする前にGlobalモードのP0: Basic Setup– System Preferencesページの"Memory Protect"で、ロードするデータのチェックをはずしてください。チェックしたままでは、ロードできません。

プリロード・データのロードを実行すると、本機のインターナル・メモリーのデータが書き替えられます。インターナル・メモリーに大切なデータがある場合は、ロードする前に"Save All (PCG&SNG)"、"Save PCG"でSDカードにセーブしておいてください。

1. GlobalモードのP0: Basic Setup– Basicページを選びます。
   [GLOBAL]スイッチを押す、またはモード・ボタンを操作して、Globalモードに入ります。
   Global P0: Basic Setup– Basicページが選ばれていない場合は、[EXIT]スイッチを押してください。
2. メニュー・コマンド"Load Preload/Demo Data"を選びます。
   ダイアログが表示されます。



3. "Kind"でAll (Preload PCG and Demo Songs)を選びます。
4. ロードを実行するときは　OK　ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
   OKボタンを押すと、確認のダイアログが表示されますので、OKボタンを押して、ロードを実行してください。
   Note: ダイアログを表示しているときは、[ENTER]スイッチはOKボタンと同等の動作をします。

All (Preload PCG and Demo Songs)でロードされるデータについて

All (Preload PCG and Demo Songs)を実行すると、次のデータがロードされます。

- Program: Bank A, B, C, D, E
- Combination: Bank A, B, C
- Drum Kit: 00(INT)...31(INT)
- User Arpeggio Pattern: U0000(INT)...U899(INT)
- Global Setting

All (Preload PCG and Demo Songs)を実行すると、上記データに加えてデモ・ソングがロードされます。

- Demo Song: S000～S003
  All (Preload PCG and Demo Song)実行時のみ

Note: Demo Song データは、他のユーザー・ソングと同様に、電源をオフにすると Sequencer モードに残りません。必要に応じて再びロードしてください。

イニシャライズ（初期化）

動作が不安定なときは、イニシャライズ（初期化）してください。

- 電源が切れた状態で、[EXIT] スイッチと [PAGE] スイッチを押しながら、電源 スイッチを入れます。
  （ロード中、ディスプレイに「Now writing into internal Memory」が表示されます。）
  "Load Preload/Demo Data" All（上記）を実行した場合と同じ状態になります。

故障かなと思う前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電 源

電源が入らない

□ ACアダプターがコンセントに接続されていますか？ →p.13

電源が切れてしまう

□ オート・パワー・オフ機能が有効になっていませんか？→p.14

ディスプレイ

電源は入っているがディスプレイには何も表示されない、または非常に暗い。鍵盤を弾くなどの操作をすると、正常に動作している。

□ Globalモードのメニュー・コマンド"Display Setup"（Global P0: Basic Setup）で"Brightness"でディスプレイのコントラストを調整してください。→PG p.235

電源は入っているがディスプレイには何も表示されない、またはエラー・メッセージが表示されている。鍵盤を弾いても音が出ず、正常に動作していない。

□ プログラムのライトなどによるインターナル・メモリーへのデータ書き込み中に、本機の電源をオフにしてしまうなど、インターナル・メモリーへの書き込みが正常に終了しなかった場合などに、上記のような状態になる場合があります。このようなときは、次の操作を行い、本機をイニシャライズ（初期化）してください。

1. KROMEの電源をオフにします。
2. 本機をイニシャライズします。[EXIT]スイッチと[PAGE]スイッチを押しながら、本機の電源をオンしてください。

   本機がイニシャライズ(初期化)され、インターナル・メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、ディスプレイに"Now writing into internal memory"が表示されます。

   初期化後、プリロード・データをロードする必要があります。Global モードのメニュー・コマンド"Load Preload/Demo Data"を実行してデータをロードしてください。→p.125

ディスプレイの操作でうまく入力できない、位置がずれる、反応が悪い

□ Globalモードのメニュー・コマンド"Touch Panel Calibration"（Global P0: Basic Setup）を実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。→PG p.236
最適な調整を行うためには、スタイラス・ペンなどで、ディスプレイの隅に現れるマーク（キャリブレーション・ターゲット）の中心を正確に押してください。

Note: メニューからコマンドを選べないときは、[GLOBAL] スイッチを押して点灯させ、次に [EXIT] スイッチを数回押して P0: Basic Setup ページを表示します。[ENTER] スイッチを押しながらテン・キー [4] を押して、ダイアログを表示してください。

モードまたはページを変更できない

□ ソングやパターンをレコーディングまたはプレイバックしていませんか？またはポーズ（PAUSE）やレコーディング待機になっていませんか？

□ タッチビューが押された状態になっていませんか？

□ リアルタイム・コントロール・ポップアップなどが表示中ではありませんか？

→ "Animation"、"Value Edit Pop-up"、"REALTIME CONTROLS Pop-up"(Global P0: Basic Seteup–System Preferences)を無効化することで、反応速度、パフォーマンスを上げることができます。

Combination、Sequencerモードで、"MIDI Channel"、"Status"等のTimbre/Trackパラメーターのバリューを変更できない

□ 鍵盤を押さえたり、ダンパー・ペダルを踏んでいるなどノート・オンの状態では、変更できないパラメーターがあります。

→ "Damper Polarity"（Global P2: Controllers– Foot Controllers）の設定と異なる極性のダンパー・ペダルを使用していませんか？ p.17

→ メニュー・コマンド"Half Damper Calibration"（Global P0 :Basic Setup）を実行すると解決する場合があります。PG p.236

ディスプレイを押したときにビープ音が出ない

□ "Beep Enable"チェック・ボックス（Global P0:Basic Setup–System Preferences）をチェックしてください。→p.110

音の出力

音が出力できない

□ アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ →p.17

□ 接続しているアンプ、ミキサーの電源が入り、ボリュームが上がっていますか？

□ Local Control Onになっていますか？

→ "Local Control On"（Global P1: MIDI）のチェック・ボックスをチェックしてください。PG p.213

□ [VOLUME]ノブを左に回しきっていませんか？ →p.1

□ Master Volumeを"Foot Pedal Assign"にアサインして、そのペダルのボリュームが下がっていませんか？ →p.18

□ プログラムがミュートに設定されていませんか？ →p.27

□ Combinationモードで特定のティンバーが発音しない場合、Play/ MuteボタンがPlayになっていますか？または、Soloボタンはすべてオフになっていますか？ →p.46

□ Sequencerモードで特定のトラックが発音しない場合、Play/ Rec/ Muteボタンが Playになっていますか？または、Soloボタンはすべてオフになっていますか？ →p.55

□ "Status"がINT、BTHになっていますか？ →p.50, p.57

□ Key ZoneやVelocity Zone は、音が発音する設定になっていますか？ →PG p.15, p.89, p.137

□ オシレーター、ドラムトラック、ティンバー、トラックのレベルが下がっていませんか？ →p.27, p.46, p.55

□ トータル・エフェクト通過後の"Master Volume"のレベルが下がっていませんか？→PG p.66、p.105、p.163

□ 全体の発音数が最大同時発音数の 120 ボイスを超えていませんか？→p.32

音が止まらない

□ "Hold"チェック・ボックス（Prog P1: Basic/Controllers– Note-On/Scaleページ）のチェックがはずれていますか？ →PG p.15

□ Tone Adjustで"Hold"をオンにしていませんか？ →PG p.10

□ "Damper Polarity"または"Foot Switch Polarity"（Global P2:Controllers– Foot Controllers）が正しい設定になっていますか？ →PG p.218

□ [DRUM TRACK]や[ARP]スイッチがオンになっている場合はオフにしてみてください。

音が二重に発音する

□ Local Control Offになっていますか？

→ "Local Control On"（Global P1: MIDI）チェック・ボックスのチェックをはずしてください。→PG p.213

ノイズや発振音が出る

□ MIDI/Tempo Sync機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

□ エフェクト019: St. Analog Record など、ノイズ効果を持つエフェクトがあります。また、レゾナンス付きフィルターは発振させることが可能です。これらは故障ではありません。

□ 以下のエフェクトを使用時、次のルーティングを行うとフィードバック・ループの状態になり、大きな音を出力することがありますので、注意してください。
オシレーターやティンバー／トラック出力や、インサート・エフェクト通過後の信号を、FX Controlバスに送り、その信号がそのまま出力するように設定します。そしてその出力をFX Controlバスへ送ると、大きな音を出力することがあります。（DC成分が最大レベルで出力して無音となる場合もあります。）

- 003: Stereo Limiter、または006: Stereo Gateを使用し、これらのエフェクトの"Envelope Source"がFX Control1またはFX Control2、"TriggerMonitor"がOnに設定されたとき。
- 174:Vocoder を使用し、このエフェクトの "Modulator Source"がFX Control1またはFX Control2、"Modulator High Mix"が0以外に設定されたとき。

鍵盤で和音を演奏できない

□ プログラムの"Voice Assign Mode"がMonoになっていませんか？→p.33

発音のピッチがずれる

→ Global P0: Basic Setupページの"Master Tune"や"Transpose"が正しく設定されていますか？ p.109

→ Prog P2: OSC/Pitchページの"Pitch Slope"が＋1.0に設定されていますか？ PG p.22

→ コンビネーションやソングで、各ティンバー / トラックの"Transpose"や"Detune"が正しく設定されていますか？ PG p.87、p.135

→ プログラムやコンビネーション、ソングの各ティンバー/トラックで、スケール・タイプにEqual Temperament以外の特殊なスケールが選択されていませんか？ PG p.16、p.88、p.136

プログラム、コンビネーション

オシレーター2に関する設定が表示されない

□ "Oscillator Mode"（Prog P1: Basic/Controllers）にDoubleやDouble Drumsを選択していますか？ →p.32

プログラムが発音しない

□ オシレーター、アンプのレベルが下がっていませんか？
→PG p.5, p.6, p.37

□ ミュートに設定されていませんか？

→ プログラムはProg P0: Play– Mixer & Drum Trackページで、コンビネーションはCombi P0: Play– Program T01-08、T09-16でPlay/Muteボタンを切り替えます。

データをロードしたら、コンビネーションが正しく発音しない

□ データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？→ PG p.251

□ コンビネーションで使用しているプログラムのバンク／ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか？

→ プログラム・バンクを入れ替えた場合は、Global モードのメニュー・コマンド"Change all bank references"でコンビネーションのティンバーに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。PG p.235

プログラムをライト（保存）できない

□ Memory Protect "Program"、"Combination"チェック・ボックス（Global P0）のチェックがはずれていますか？
→p.110, PG p.211

ソング

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

□ データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？ → PG p.251

□ ソングで使用しているプログラムは、ソングを作成したときと同じですか？

→ プログラム・バンクを入れ替えた場合は、メニュー・コマンド"Change all bank references"でソングのトラックに設定してあるプログラムのバンクを一斉に変更することによって合わせることができます。→ PG p.235

→ ソングをセーブするときは"Save All (PCG&SNG)"でプログラムとソングを一緒にセーブし、ロード時には.PCGと.SEQを一緒にロードするとよいでしょう 。→PG p.251

SEQUENCER [▶ / ■] (START/STOP)スイッチを押しても演奏がスタートしない

□ "MIDI Clock"（Global P1: MIDI）がInternalまたはAutoになっていますか？→ PG p.214

レコーディングができない

□ レコーディングするMIDIトラックを"Track Select"で選択していますか？→ p.60

□ Memory Protect "Song"チェック・ボックス（Global P0）のチェックがはずれていますか？ →p.110, PG p.211

□ "MIDI Clock"（Global P1: MIDI）がInternalまたはAutoになっていますか？ →PG p.214

"Copy From Combi"でコピーしたコンビネーションが、演奏時と同じようにアルペジエーターをレコーディングできない

□ "Multi REC"（Seq P0:Play/REC）をチェックしていますか？→ p.60, PG p.126

□ Copy from Combinationダイアログでの設定は正しいですか？ →PG p.178

→ Copy from Combinationダイアログで、"Auto adjust Arp setting for Multi REC"をチェックして、コピーを実行してください。これらの再設定を自動的に行います。

Tone Adjust を使用した演奏をレコーディングできない

□ Tone Adjustは、システム・エクスクルーシブとしてレコーディングされます。GlobalモードのMIDI Filter "Enable Exclusive" チェック・ボックスにチェックしましたか？
→ PG p.216

RPPR機能による演奏がスタートしない

□ Seq P0:Play/RECページの"RPPR"チェック・ボックスにチェックがついていますか？→ p.72

□ "Assign"、"Pattern Name"、"Track Name"等が正しく設定されていますか？→ p.71

□ "MIDI Clock"（Global P1: MIDI）がInternalまたはAutoになっていますか？ →PG p.214

Mediaモードでロードしたsmfが正しく再生できない

□ メニュー・コマンド"GM Initialize"を実行して設定を初期化してください。→ PG p.177

□ "Bank Map"をGM(2)に設定して、ロードし直してください。
→PG p.210

アルペジエーター

アルペジエーターがスタートしない

□ [ARP]スイッチがオン（点灯）になっていますか？→ p.85

□ Combination、Sequencerモードでアルペジエーターがスタートしない場合、"Arpeggiator Run"にチェックがつき、"Arpeggiator Assign"にアルペジエーターが選択されていますか？→p.88, PG p.78, p.97, p.122

□ Global P6: Arpeggio Patternページでアルペジエーターが動作しない場合、アルペジエーターがスタートしない設定のCombination、Sequencerモードから移動していませんか？

□ "MIDI Clock"（Global P1: MIDI）がInternalまたはAutoになっていますか？→PG p.214

□ Global P0:Basic Setupページで"All ARP/DT Off"がチェックされていませんか？→PG p.209

ドラムトラック機能

ドラムトラック機能による演奏がスタートしない

□ [DRUM TRACK]スイッチがオン（点灯）になっていますか？ →p.97

□ [DRUM TRACK]スイッチを押したがドラムトラック・パターンがスタートしない。

→ [DRUM TRACK]スイッチが点滅していませんか？ "Trigger Mode"がWait KBD Triggerに設定されています。鍵盤を弾く、またはMIDIノート・オンを受信するとドラムトラック・パターンがスタートします。→PG p.58

→ データが入っていないパターンが選択されていませんか？

→ パターンにP000: Offが選択されていませんか？→PG p.58

□ Combinationモードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、"Output"の設定は適切ですか？ Sequencerモードでドラムトラック・パターンがスタートしない場合、"Input"、"Output"の設定は適切ですか？ →p.99, PG p.156

□ "MIDI Clock"（Global P1: MIDI）がInternalまたはAutoになっていますか？→PG p.214

□ Global P0:Basic Setupページで"All ARP/DT Off"がチェックされていませんか？→PG p.209

ドラムキット

ドラムサンプルのピッチが変わらない

□ "Assign" チェック・ボックスをチェックしないで、右隣りのドラムサンプルを半音下げて発音させようとしたがピッチが変わらない。

→ Program モードでドラム・プログラムを選んでから、Globalモードでドラムキットをエディットする場合は、Prog P2:OSC/Pitch– OSC1 Pitchページで"Pitch Slope"を＋1.0に設定してからGlobalモードに入ってください。→PG p.22

ダブル・ドラムのOSC2のドラムキットをエディットできない

→ P2: OSC/Pitch–OSC2 Setupページを選び、Jump to Drum Kit Editボタンを押して、Globalモードへ移動してください。

エフェクト

エフェクトがかからない

□ エフェクト・タイプ000 (No Effect)を選んでいませんか？

→ "IFX1～5"、"MFX1, 2"、"TFX"に000:No Effect以外を選んでください。

□ Effect Global SW "Enable IFX1–5"、"Enable MFX1&2"、"Enable TFX"（Global P0:Basic Setup）がチェックされていますか？→ PG p.209

□ Combination、Sequencer モードでティンバー／トラックの"Send1"、"Send2"を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの"Return1"、"Return2"は上がっていますか？ PG p.65, p.105, p.163

また、ティンバー／トラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの"Send1"、"Send2"が下がっていませんか？→ PG p.102, p.160

Note: 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバー・トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

□ 出力をインサート・エフェクトへルーティングしていますか？ →PG p.59, p.61, p.101, p.102, p.159, p.160

MIDI

外部から送信されたMIDIデータに反応しない

□ MIDIケーブルまたはUSBケーブルはすべて正しく接続されていますか？→ p.19

□ 本機の受信設定(グローバルMIDIチャンネルや、ティンバー/トラックの受信チャンネルなど)は、送信機器と同じチャンネルに設定されていますか？→ PG p.377

外部機器から送信されたMIDIデータに対する応答が正しくない

□ MIDI Filter "Enable Program Change"、"Enable Bank Change"、"Enable Control Change"、"Enable After Touch"、"Enable Exclusive"（Global P1:MIDI）が、それぞれチェックされていますか？→PG p.216

□ 本機が対応しているメッセージを送信していますか？ → PG p.377

目的のバンクのプログラムを呼び出せない

□ "Bank Map"の設定は合っていますか？→ PG p.210

ダンパー・ペダル

ダンパーの反応がおかしい

□ メニュー・コマンド"Half Damper Calibration" (Global P0:Basic Setup）を実行し、ハーフ・ダンパー・ペダルの感度を正しく調整してください。→ PG p.236

メディア

SDカードをフォーマットできない

□ 本機で使用可能な仕様を満たすメディアですか？→p.118

□ メディアは正しく挿入されていますか？→p.118

□ メディアのLock（ライト・プロテクト）がオンになっていませんか？

SDカードにセーブ、ロードできない

□ メディアは正しく挿入されていますか？→p.118

□ メディアはフォーマットされていますか？→p.123

□ メディアのLock（ライト・プロテクト）がオンになっていませんか？

データの日付が正しくない

□ セーブしたファイルの日付が正しくない。

→ 本機はカレンダーを内蔵していません。メニュー・コマンド "Set Date/Time"（Media– Utilityページ）で現在の日付と時刻を設定してからセーブしてください。→p.123

コンピューターとの接続

コンピューターから送信されたMIDIデータに応答しない

□ USBケーブルは正しく接続されていますか？→p.19

コンピューターが本機を認識しない

□ USBケーブルは正しく接続されていますか？

コンピューターから取り外すときにエラーが出た

□ ホスト・アプリケーションの使用中は、絶対に本機とコンピューターの接続を外さないでください。

接続時にソフトウェアやデバイス・ドライバのインストールを要求される

□ お使いのコンピューターの OS やバージョンは、本機に対応したものですか？

USBで使用するときに、発音処理が遅い、テンポが安定しない

□ KORG USB-MIDI ドライバーは正しくインストールされていますか？

→ KROMEを USB MIDIで使用するには、コルグの専用ドライバーをインストールする必要があります。
また、お使いのコンピューターのOSがWindowsの場合は、KROMEを接続するUSBポートごとにドライバーのインストールが必要です。
KORG USB-MIDI Driver for Windowsをインストールしたときと異なるUSB ポートにKROME を接続して使用する場合は、KORG USB MIDIドライバをインストールしなおしてください。

エラー・メッセージ

各種メッセージ

A

Are you sure ?
内容: 実行するかどうかの確認です。実行するときはOKボタン、実行しないときはCancelボタンを押してください。

C

Can't calibrate
内容: 正しく調整できませんでした。
対策: 再度やり直してください。

Can't copy/swap double size effect
内容: インサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトのコピー、スワップ実行時に、IFX5またはMFX2にダブル・サイズのエフェクトを配置しようとしました。
対策: IFX5とMFX2にはダブル・サイズのエフェクトが入らないような設定にして実行してください。

Can't open pattern Continue ?
内容: レコーディングを終えるときに、トラック上にプットされているパターンをオープンするための空きメモリーが確保できません(自動的にオープンが必要な場合です)。OKボタンを押すとパターンのデータは消去されレコーディングの内容が保存されます。Cancelボタンを押すとレコーディングやエディットの内容が無効になります。

Completed
内容: 各コマンドで実行された処理が正しく終了しました。

Completed. Please turn the power off, and then on again
内容: Update System Softwareの実行が正しく終了しました。続けてシステムをリスタートすることでアップデートは完了します。電源を一旦オフ後、オンしてください。

D

Destination and source are identical
内容: コピーやバウンス時に、ソースとデスティネーションに同一のソング、トラック、パターンを選択しています。
対策: ソースとデスティネーションを異なるソング、トラック、パターンにしてください。

Destination from-measure within the limits of source
内容: オール・トラック、または同一トラックへのムーブ・メジャー時で、ソースの範囲内にデスティネーションの小節を指定しています。
対策: ソースの範囲外にデスティネーションの小節を指定してください。

Destination is empty
内容: エディット時、デスティネーションに指定したトラックやパターンに演奏データがありません。
対策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

Destination measure is empty
内容: デスティネーションに指定した小節にデータが存在していません。
対策: デスティネーションにデータの入っている小節を指定してください。

Destination song is empty
内容: コピー先またはバウンス先に指定したソングが存在しません。
対策: 作成済みのソングを指定するか、新たにソングを作成してからコピーやバウンスを実行してください。ソングを作成するときはp.57を参照してください。

Directory is not empty Cleanup directory Are you sure?
内容: 削除しようとしているディレクトリ内にファイルまたはディレクトリが存在しています。
対策: OKボタンでディレクトリ内のファイルまたはディレクトリをすべて削除します。

E

Error in formatting media
内容: メディアを物理フォーマット(フル・フォーマット)、論理フォーマット(クイック・フォーマット)している最中にエラーが発生しました。
対策: 他のメディアを使用してください。

Error in reading from media
内容: メディアからデータを読み出している最中にエラーが発生しました。
対策: 再度読み込みを実行してください。同じエラーが発生する場合は、ファイルが壊れている可能性があります。

Error in writing to media
内容: メディアへデータを書き込んでいる最中にエラーが発生しました。(ベリファイ・エラー等)
対策: メディアが物理的に壊れている可能性がありますので、他のメディアを使用してください。そして、エラーの発生したメディアは使用しないでください。

F

File already exists
内容: クリエイト・ディレクトリまたはファイルのリネームの実行時、同じ名前のディレクトリまたはファイルが、メディア内に存在しています。
内容: MediaモードUtilityのメニュー・コマンド"Copy"で、ワイルド・カードなしのコピーを実行しようとしたとき、コピー先にコピー元と同じ名前のファイルが存在していました。
対策: 存在しているディレクトリまたはファイルをデリートするか、指定する名前を変えてください。

File unavailable
内容: ファイル形式が正しくないファイルをロード、オープンしようとしました。

File/path not found

内容: MediaモードUtilityのメニュー・コマンド"Delete"実行時に、指定されたファイルが存在しませんでした。

内容: MediaモードUtilityのメニュー・コマンド"Copy"実行時に、コピー・ファイル名にワイルド・カードを指定してコピーを実行しようとしたとき、指定されたファイルが見つかりませんでした。または、コピー元として選択されたファイルやディレクトリのフルパス表記の文字数が76を超えてしまっています。

内容: Mediaモード等で、Openボタンでディレクトリを開こうとしたとき、選択されたディレクトリ名を含むパスの長さが76を超えてしまっています。

対策: ファイルまたはディレクトリを確認してください。

内容: Sequencerモードで[WRITE]スイッチを押して保存(セーブ)する際、メディアがセーブできる状態にない、または事前に開かれていたディレクトリが.SNGファイルをセーブできる場所ではありません。

対策: SDカードが挿入されていない、ライトプロテクトされている、といった場合や、保存先のディレクトリが.PCGや.SNG等をOpenしたDOSディレクトリ以外が選ばれている場合には、"File/path not found"等のメッセージが表示され、保存できません。
これらの場合は、Mediaモードに移動してSDカードの状態を確認し、適切な保存先を選択後、"SaveAll"、"Save SEQ"などを実行してください。

I

Illegal file description

内容: ファイルのセーブ用ネームおよびディレクトリ作成時の指定ファイル名に、無効なファイル名が使用されました。

対策: 指定ファイル名を変えてください。MS-DOSで使用不可のファイル名は、指定ファイル名として使えません。

Illegal SMF data

内容: スタンダードMIDIファイル形式ではない.SMFファイルをロードしようとしました。

Illegal SMF division

内容: タイムコード・ベースになっているスタンダードMIDIファイルをロードしようとしました。

Illegal SMF format

内容: フォーマット0または1以外のスタンダードMIDIファイルをロードしようとしました。

M

Master Track can't be recorded alone

内容: シングル・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、マスター・トラックに対してレコーディングを開始しようとしました。

対策: レコーディングするトラックをMIDI Track1–16にしてレコーディングを開始してください。

Measure number over limit

内容: エディットを実行するとトラックの長さが999小節を超えてしまいます。

対策: 必要ない小節を消去してください。

Measure size over limit

内容: スタンダードMIDIファイルのロード時、1小節のイベント数が最大容量(約65535イベント)を超えています。

内容: エディットを実行すると、1小節のイベント数が最大容量(約65535イベント)を超えてしまいます。

対策: 必要ないデータをイベント・エディット等で消去してください。

Media changed

内容: MediaモードUtilityのメニュー・コマンド"Copy"実行時に、メディアが交換または排出されてしまいました。同一ドライブ上で別メディア間でのコピーは実行できません。

Media unavailable

内容: 読み込みできないメディアが選択されました。

Media write protected

内容: データの書き込み先のメディアにライト・プロテクトがかかっています。

対策: メディアのライト・プロテクトを解除して、再度コマンドを実行してください。

Memory full

内容: Sequencer モードのソング、トラック、パターン等のエディット時に、全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまい、エディットすることができない。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

内容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディングの途中で、レコーディング・データを格納する空きメモリーがなくなり、レコーディングを強制終了しました。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Memory overflow

内容: MediaモードSaveのメニュー・コマンド"Save Exclusive"でエクスクルーシブ・データを受信中、インターナル・メモリーの残り容量を超えてしまいました。

対策: 複数のエクスクルーシブ・データを受信する場合は、いくつかに分けて本体に送信してください。

Memory Protected

内容: 本体内のプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンにプロテクトがかかっています。

対策: Globalモードでメモリー・プロテクトを解除して、再度ライト、ロード、Auto Song Setup等を実行してください。

MIDI data receiving error

内容: MIDIエクスクルーシブ・データを受信時、データ・サイズが合わない等の不正フォーマットのデータを受信しました。

N

No data

内容: ロードしようとした.SMFファイルに、イベント・データがありません。

No media

内容: Mediaモードでコマンド実行時、実行先のメディアが挿入されていません。

対策: メディアを挿入し、ディスプレイを操作して本機に認識させてください。→p.118

No recording track specified

内容: マルチ・トラックのリアルタイム・レコーディング時に、RECになっているトラックがない状態でレコーディングを開始しようとしました。

対策: レコーディングするトラックをRECに設定してください。

No space available on media

内容: ファイルのセーブやコピーまたはディレクトリを作成しようとしたとき、メディア内に空き容量がありませんでした。

対策: すでに存在しているファイルをデリートするか、充分な空き容量があるメディアに交換してください。

Not enough Drum Track pattern locations available

内容: ソングのユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートするときに、使用可能なユーザー・ドラムトラック・パターン数を超えてコンバートしようとしました。

対策: 必要に応じて、Mediaモードで"Save PCG"を実行し、ユーザー・ドラムトラック・パターンをセーブしておいてください。Sequencerモードでメニュー・コマンド"Erase Drum Track Pattern"を実行し、使用可能なドラムトラック・ユーザー・パターンを増やします。そしてコンバートし直してください。

Not enough Drum Track pattern memory

内容: ソングのユーザー・パターンをユーザー・ドラムトラック・パターンへコンバートするときに、メモリーに空き容量がありませんでした。

対策: 必要に応じて、Mediaモードで"Save PCG"を実行し、ユーザー・ドラムトラック・パターンをセーブしておいてください。Sequencerモードでメニュー・コマンド"Erase Drum Track Pattern"を実行し、他のユーザー・ドラムトラック・パターンを削除して、空きメモリーを増やします。そしてコンバートし直してください。

Not enough memory

内容: Sequencerモードのリアルタイム・レコーディング開始時に、最低限必要な空きメモリー(レコーディング開始ロケーションまでのBARイベント分のメモリーなど)を確保できていません。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to load

内容: Mediaモードで.SNGファイルまたはスタンダードMIDIファイルをロードしようとしたとき、シーケンス・メモリーに空き容量がありませんでした。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空きメモリーを増やしてください。

Not enough memory to open pattern

内容: シーケンス・メモリーが不足しているため、パターンをオープンしてエディットすることができません。

対策: 必要のないソングやトラック、パターンなどのデータを消去し、空きメモリーを増やしてから再度エディットを実行してください。

Not enough pattern locations available

内容: "Load Drum Track Pattern"実行時、選択しているソングのユーザー・パターンの残り数を超えてロードしようとしました。

対策: 新規ソングを作成して、そのソングのユーザー・パターンへロードし直してください。ソングごとに最大100個のユーザー・パターンがロード可能です。ロードするドラムトラック. パターン数がこれ以上の場合、複数のソングに分割してロードしてください。

Not enough song locations available

内容: .SNGファイルを"Append"指定でロード時、ソングの追加可能な残り数を超えてロードしようとしました。

対策: Sequencerモードでメニュー・コマンド"Delete Song"を実行し、使用可能なソングを増やしてからロードし直してください。

P

Pattern conflicts with events

内容: バウンス時に、一方のトラックがパターンを含んでおり、もう一方のトラックの同じ小節にイベントまたはパターンが含まれているためバウンスできません。

対策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

内容: メジャー(小節)を移動させるとき、デスティネーションのエンド・メジャーまたはソースのスタート・メジャーにパターンがプットされていて、パターンをオープンしていないため、エディットできません。

対策: パターンをオープンしてください。

Pattern exists in destination or source track
Open pattern ?

内容: エディット時、デスティネーションまたはソースとして指定したトラックにパターンがプットされています。パターンをオープンして実行する場合(パターンのイベントをコピーして実行します)はOKボタンを、パターンをオープンしないで実行する場合はCancelボタンを押してください。

Pattern used in song **Continue ?**

内容: エディット時、指定したパターンがトラックにプットされています。実行を続ける場合はOKボタンを、実行しない場合はCancelボタンを押してください。

R

Root directory is full

内容: メディアのルート階層にファイルやディレクトリを作成しようとしたとき、そのメディアのルート・ディレクトリに保存できる最大ファイル・フォルダ数を超えてしまいました。

対策: 存在しているファイルまたはディレクトリをデリートするか、ディレクトリをOpenして1階層入ってから実行してください。

S

Selected file/path is not correct

内容: 分割セーブされた.PCGファイルをロード時、同じ名前の.PCGファイルで分割されていない、または内容の異なるファイルをロードしようとしました。

対策: 正しい.PCGファイルをロードしてください。

Source is empty

内容: ソースに指定したトラックやパターンにデータが存在していません。

対策: 演奏データの入っているトラックやパターンを指定してください。

内容: Swap Insert Effectで、入れ替えするエフェクト（"Source1"、"Source2"）の設定が、ダブル・サイズのエフェクトのため、使用できないIFXナンバーのときに表示されます。

対策: ダブル・サイズのエフェクトを対象にスワップを実行するときは、ダブル・サイズのエフェクトを設定しているIFXナンバーに設定してください。

T

The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing/saving data. This has been repaired and the affected Bank has been initialized. [OK]

内容: プログラムのライト等の操作で、内部メモリーへデータの書き込み処理 をしている間に電源を オフにしたなどの原因により、メモリーへの書き込 みが正常に終了しませんでした。

対策: KROME は 内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ（初期化）しま す。この時に、このメッセージが表示されますので、OKを押してダイアログを閉じてください。プリロード・バンクが一時的に初期化される場合があります。必要に応じて、Globalモー ドのLoad Preload/Demo Dataコマンドで、プリロード・データを内部メモリー にロードするか、またはご自身のバックアップ用のPCGがあればMediaモードでロードしてください。

There is not readable data

内容: ファイル・サイズが0または、ロードやオープン操作でアクセスするデータがファイル内に存在していません。または、データの内容が壊れているなどでロードやアクセスできません。

This file is already loaded

内容: 分割された.PCGファイルをロード時、すでにロードしたファイルをロードしようとしました。

対策: ロードしていない.PCGファイルを指定してロードしてください。

U

Unable to create directory

内容: 作成しようとするディレクトリのフルパス表記の文字数が76を超えているため、新たにディレクトリを作成することができません。

Unable to save file

内容: Mediaモードでファイルやフォルダのコピー時に、コピー先のフルパス表記での文字数が76を超えてしまいました。

内容: Mediaモードでファイルのセーブ時に、セーブ先のフルパス表記での文字数が76を超えてしまいました。

内容: MediaモードUtilityのメニュー・コマンド"Copy"実行時、ファイルの管理情報が管理領域の大きさを超えてしまいました。

Y

You can't undo this operation Are you sure ?

内容: イベント・エディットに入ると、（実際にイベントのエディットを実行せず終了した場合でも）１つ前のエディットのコンペアが実行できなくなります。イベント・エディットに入る場合はOKボタンを、入らない場合はCancelボタンを押してください。

You can't undo last operation Are you sure ?

内容: Sequencerモードでレコーディングやイベント・エディットを終えるとき、アンドゥ（コンペア機能）するための空きメモリーが確保できません。直前にレコーディングやエディットしたデータを残すときはOKボタンを、以前のデータに戻す（直前にレコーディングやエディットしたデータを消す）ときはCancelボタンを押してください。

内容: Sequencerモードでのエディット時、アンドゥ（コンペア機能）するための空きメモリーが確保できません。エディットを実行する場合はOKボタンを押します（エディット前の状態には戻せません）。エディットを実行しない場合はCancelボタンを押してください。

対策: アンドゥ（コンペア機能）が実行できる空きメモリを確保するために、必要ないソング、トラック、パターン等のデータを消去してください。実行する前にメディアにデータを保存しておくことをお薦めします。

仕 様

使用温度条件	0 ℃ ～ +40 ℃(結露させないこと)

鍵盤		61鍵	セミ・ウェイテッド鍵盤(ベロシティ対応・アフタータッチ非対応) 標準 C2～C7 ([C1…C6]～[C3…C8] の範囲で可変)
		73鍵	セミ・ウェイテッド鍵盤(ベロシティ対応・アフタータッチ非対応) 標準 C1～C7 ([C0…C6]～[C2…C8] の範囲で可変)
		88鍵	NH(ナチュラル・ウェイテッド・ハンマー・アクション)鍵盤(ベロシティ対応・アフタータッチ非対応) 標準 A0～C8 ([A-1…C7]～[A1…C9] の範囲で可変) *NH鍵盤は、低音部では重く、高音部では軽くなる、アコースティック・ピアノのタッチを再現する鍵盤です。
システム		EDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded)	
音源部		最大同時発音数	120ボイス(120オシレーター)シングル・モード時 60ボイス(120オシレーター)ダブル・モード時 *最大同時発音数は、ステレオ・マルチサンプル、ベロシティ・クロスフェードなど、オシレーターの設定により実際の発音数が変化します。
		PCMメモリー	3.8 Gbyte (48kHz・16ビット・リニアPCM換算時) 583マルチサンプル(ステレオ12個含む) 2,080ドラムサンプル(ステレオ474個含む)
	プログラム	オシレーター	OSC1 (Single), OSC1+2 (Double): ステレオ・マルチサンプル対応 1オシレーターにつき8段階ベロシティ・スイッチ／クロスフェード／レイヤーが可能
		フィルター	4種のフィルター・ルーティング(シングル、シリアル、パラレル、24dB) 1ボイスにつき2基のマルチモード・フィルター(ローパス、ハイパス、バンドパス、バンドリジェクト)
		ドライバー	1ボイスにつき1基の非線形ドライバー、ロー・ブースト
		EQ	3バンドEQ(ミッドは中心周波数可変式)
		モジュレーション	1ボイスにつきエンベロープ・ジェネレーター2基(Filter & Amp)、LFO2基、キー・トラッキング・ジェネレーター2基(Filter & Amp)、AMSミキサー2基 その他に、Pitch EG、コモンLFO、コモン・キー・トラッキング・ジェネレーター2基
	コンビネーション	ティンバー数	最大16ティンバー、キーボード、ベロシティー・スプリット／レイヤー／クロスフェード、トーン・アジャスト機能によるプログラムの設定変更可能
		マスター・キーボード機能	外部MIDI機器のコントロールが可能
	ドラムキット	ステレオ／モノ・ドラムサンプルのアサインが可能 8段階ベロシティ・スイッチ(クロスフェード／レイヤー機能付き)	
	数: … コンビネーション プログラム ドラムキット	ユーザー・コンビネーション	512 コンビネーション／384 プリロード
		ユーザー・プログラム	768プログラム／640プリロード
		ユーザー・ドラムキット	48ドラムキット／32 プリロード
		プリセット・プログラム	256 GM2プリセット・プログラム＋9 GM2プリセット・ドラムス・プログラム
エフェクト		インサート・エフェクト	5系統、ステレオ入出力
		マスター・エフェクト	2系統、ステレオ入出力
		トータル・エフェクト	1系統、ステレオ入出力
		ティンバー／トラックEQ	1ティンバー／トラックにつき１基の3バンドEQ
		エフェクト・タイプ	193種(インサート、マスター、トータルとして使用可能。ただし、ダブル・サイズ・エフェクトはトータルでは使用不可)
		モジュレーション	ダイナミック・モジュレーション、コモンLFO2基
		エフェクト・コントロール・バス	ステレオ・サイドチェイン(リミッター、ゲート、ボコーダー等)
		エフェクト・プリセット	エフェクトごとに32プリセット
デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター		Programモード:1基、Combination、Sequencerモード:2基使用可能	
		5プリセット・アルペジオ・パターン	
		1028ユーザー・アルペジオ・パターン(900プリロード)	
ドラムトラック		プリセット・パターン	605パターン(シーケンサーのプリセット・パターンと共通)
		ユーザー・パターン	1,000パターン Sequencerモードで作成したパターンを、ドラムトラック・ユーザー・パターンへコンバートが可能
		Trigger Mode/Sync/Zone設定可能	

シーケンサー	トラック	16MIDIトラック+1マスター・トラック	
	ソング	128ソング	
	分解能	♩/480	
	テンポ	40.00～300.00(1/100BPM単位)	
	最大記憶容量	210,000 MIDIイベント	
	テンプレート・ソング	16プリセット／16ユーザー・テンプレート・ソング	
	キュー・リスト機能	20キュー・リスト。最大99ステップで、ソングを連続/リピート・プレイ。ソングへの再コンバート可能。	
	パターン／RPPR機能	605プリセット／100ユーザー・パターン(1ソングにつき) RPPR (Realtime Pattern Play/Recording):1ソングにつき1パターン・セット使用可能。	
	フォーマット	コルグ(KROME)フォーマット、SMFフォーマット0、1に対応	
メディア	ロード、セーブ、ユーティリティ		
	データ・ファイラー機能(セーブ／ロードMIDIエクスクルーシブ・データ)		
コントローラー	ジョイスティック、SW[1]、[2]		
	リアルタイム・コントロール	[SELECT]スイッチ	REALTIME CONTROL (TONE, USER)、ARP
		4ノブ	REALTIME CONTROL: リアルタイム・モジュレーション
			アルペジオ・コントロール
	ドラムトラック	[DRUM TRACK]スイッチ	
	アルペジエーター	[ARP]スイッチ	
	エフェクト・オン/オフ	[MASTER FX]スイッチ、[TOTAL FX]スイッチ	
ユーザー・インターフェイス	ディスプレイ	タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス、 7インチ・カラー・TFT液晶ディスプレイ、WVGA (800 x 480ピクセル)、 明るさ調整機能付き	
	Mode	[COMBI]、[PROG]、[SEQ]、[GLOBAL]、[MEDIA]スイッチ	
	バリュー・コントローラー	[VALUE]ダイヤル、[INC] [DEC]スイッチ、テン・キー・ブロック([0]～[9]、[-]、[.]、[ENTER]、[COMPARE])	
	BANK	[A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]スイッチ(Combination A、B、C、D使用)	
	SEQUENCER	[❚❚] (PAUSE)、[◀◀] (REW)、[▶▶] (FF)、[▮◀] (LOCATE)、[●] (REC)、 [▶ / ■] (START/STOP)スイッチ	
	TEMPO	[TEMPO]ノブ、[TAP]スイッチ	
	その他	[PAGE]スイッチ、[WRITE]スイッチ、[EXIT]スイッチ、[VOLUME]ノブ	
オーディオ・アウトプット	アナログ	AUDIO OUTPUT L/MONO, R	6.3mmフォーン・ジャック(不平衡)、[VOLUME]ノブによるコントロールが可能
			出力インピーダンス: 1.1 [kΩ](L/Mono端子Mono出力時550[Ω])
			最大出力レベル: +16.0 [dBu](標準)
			負荷インピーダンス: 10 [kΩ]以上
		Headphone output	3.5mmステレオ・フォーン・ジャック、[VOLUME]ノブによるコントロールが可能
			出力インピーダンス: 33 [Ω]
			最大出力: 60+ 60 [mW] 33 [Ω]負荷
コントロール・インプット	DAMPER(ハーフ・ダンパー対応)、ASSIGNABLE SWITCH、ASSIGNABLE PEDAL		
MIDI	IN、OUT		
USB	USB端子(TYPE B) x 1	USB-MIDIインターフェイス	
SDカード・スロット	2GBまでのSDメモリー・カード、32GBまでのSDHC メモリー・カードに対応(SDXC メモリー・カード非対応)		
電源	ACアダプター電源端子(DC 12V, ⟐⟐)、POWERスイッチ		
本体外形寸法 (mm) (W x D x H)	KROME-61	1,027×313×93	
	KROME-73	1,191×313×93	
	KROME-88	1,448×383×131	
本体重量	KROME-61	7.2 kg	
	KROME-73	8.2 kg	
	KROME-88	14.7 kg	
消費電力	KROME-61	13 W	
	KROME-73		
	KROME-88		
付属品	ACアダプター、クイック・スタート・ガイド アクセサリー・ディスク(KROMEオペレーション・ガイドPDF、パラメーター・ガイドPDF、ビデオ・マニュアルなど)		

オプション	XVP-10	エクスプレッション／ボリューム・ペダル
	EXP-2	フット・コントローラー
	DS-1H	ダンパー・ペダル
	PS-1、PS-3	ペダル・スイッチ

KORG USB-MIDI ドライバー動作環境

Windows	対応OS	Windows XP Home/Professional SP3、Windows Vista SP2すべてのエディション(64bit版を含む)、 Windows7 SP1 すべてのエディション(64bit版を含む)
	対応コンピューター	USBポート搭載機種(Intel社のUSB Host Controllerを推奨)
Macintosh	対応OS	Mac OS X 10.5以降
	対応コンピューター	Mac OS Xの動作環境を満たすUSBポートを搭載したIntelプロセッサのApple Macintosh

* 製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。

Date : 2011. 10. 04

Model: KROME

MIDIインプリメンテーション・チャート

Ver. : 1.00

ファンクション...		送信	受信	備考
ベーシック	電源ON時	1–16	1–16	記憶される
チャンネル	設定可能	1–16	1–16	
モード	電源ON時		3	
	メッセージ	×	×	
	代用	**********		
ノート		0–127	0–127	0~127全ノートナンバー送信は
ナンバー：	音域	**********	0–127	Arpeggiator機能, Seq.Dataによる
ベロシティ	ノート・オン	○ 9n, V=1–127	○ 9n, V=1–127	
	ノート・オフ	×	×	
アフター	キー別	○	○	キー別、チャンネル別ともに ＊A (受信時)
タッチ	チャンネル別	○	○	送信はSeq.Dataのみ ＊A (受信時)
ピッチ・ベンド		○	○	＊C
コントロールチェンジ	0, 32	○	○	バンク・セレクト(MSB, LSB) ＊P
	1, 2, 17, 19, 20, 21	○	○	ジョイスティック(+Y, -Y), ノブ1–4 ＊C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	ペダル, ポルタメント・タイム, ボリューム, IFXパン, パン ＊C
	11, 12, 13	○	○	エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2 ＊C
	64, 65, 66, 67	○	○	ダンパー, ポルタメントSW, ソステヌート, ソフト ＊C
	70–79	○	○	サウンド (Realtime Control TONE 1–4: 74, 71, 79, 72) ＊C
	80–83	○	○	スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラー ＊C
	91–95	○	○	センド1, 2, エフェクト・オン/オフ(IFXs, MFXs, TFX) ＊C
	14, 22–25	○	○	Arpeggiator Controllers ＊C, ＊2
	6, 38	×	○	データ・エントリー (MSB, LSB) ＊C
	96, 97	×	○	データ・インクリメント, デクリメント ＊C
	100, 101	×	○	RPN(LSB, MSB) ＊C, ＊3
	0–119	○	○	Realtime Control USER 1–4, Seq. Data ＊C (Seqは受信時)
	120, 121	×	○	オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー ＊C
プログラム		○ 0–127	○ 0–127	＊P
チェンジ：	設定可能範囲	**********	0–127	
エクスクルーシブ		○	○	＊E ＊4
コモン	：ソング・ポジション	○	○	キュー・リスト選択時は、キュー・リストに対応 ＊1
	：ソング・セレクト	○ 0–127	○ 0–127	キュー・リスト選択時は、キュー・リスト0-19が対応 ＊1
	：チューン	×	×	
リアルタイム	：クロック	○	○	＊1
	：コマンド	○	○	＊1
その他	：ローカル ON／OFF	×	○	
	：オール・ノート・オフ	×	○ 123–127	
	：アクティブ・センシング	○	○	
	：リセット	×	×	

備考 ＊P, ＊A, ＊C, ＊E: それぞれGlobal P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive)がEnableのとき送受信する。
＊1: Global P1:MIDI ClockがInternalのとき送信し、受信しない。External MIDIのときは、その逆になる。
＊2: Global P2 ControllerでMIDIコントロール・チェンジにアサインした場合に有効。ここに示すナンバーはCC Defaultアサインによる。
＊3: RPN(LSB, MSB) = 00, 00: ピッチベンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00:コース・チューン
＊4: KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GMシステム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、マスター・ファインチューン、マスター・コースチューンに対応。

モード1： オムニ・オン、ポリ　　モード2： オムニ・オン、モノ　　○： あり
モード3： オムニ・オフ、ポリ　　モード4： オムニ・オフ、モノ　　×： なし

アフターサービス

■ 保証書
本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■ 保証期間
お買い上げいただいた日より一年間です。

■ 保証期間中の修理
保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■ 保証期間経過後の修理
修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。
ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめサービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理を依頼される前に
故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、サービス・センターへお問い合わせください。

■ 修理時のお願い
修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ ご質問、ご相談について
修理についてのご質問、ご相談は、サービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いについてのご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!
この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です
This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　TEL 03 (5355) 5056

● サービス・センター: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12
TEL 03(5355)3537　FAX 03(5355)4470

KORG 株式会社コルグ
本社: 〒206-0812 東京都稲城市矢野口4015-2
http://www.korg.co.jp/

© 2012 KORG INC.